Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

AMIGA .InFo

Editada por InFo Technologies S.L.

Año 1 • Volumen 9 • 850 Ptas.



Síntesis Musical con Amiga

Banco de Pruebas:
Ariadne Ethernet
AmiTCP/IP
A1200 Zorro II
Turbo Print 4.1

Las últimas novedades en CDRom

Entrevista a Amiga Studio

Blitz Basic
AmigaDOS
VídeoEdición

Juegos:
Coala
Xtreme Racing
Super Street Fighter II

Nuevo Formato de Revista, Nuevos Tutoriales, Nuevas Secciones, 100% Realizado con Amiga...

Nuevos tiempos para nuestra querida revista...

Formato nuevo, nuevo equipo de colaboradores, nuevos distribuidores, más quioscos, ¡Más Amiga que nunca! Todas las anteriores frases podrían haber sido títulos válidos para la editorial de este nuestro número nueve de la revista. Desde que apareció el número cero, hará ya más de un un año, Amiga.InFo se ha ido convirtiendo en un proyecto cada vez más maduro, repleto de buenos momentos, pero también de amargos. La editorial siempre ha intentado mantener la esperanza, y ha hecho unos esfuerzos inmensos por sacar cada número cada mes durante todo este año.

Muchos de nosotros, los que formamos y han formado parte de la revista, hemos dedicado totalmente nuestro tiempo, voluntad y trabajo para conseguir algo de lo que actualmente todos podemos sentirnos orgullosos. Nosotros y vosotros, los lectores, en definitiva, los usuarios de Amiga, estamos manteniendo vivo un proyecto por el que todos hemos apostado y gracias a esta fuerza que nos une - el Amiga- seguirá así durante mucho tiempo. Estad seguros de ello.

Algunas personas se han dedicado durante todo este año a criticar a Amiga.InFo en todos los sentidos y sin fundamentos, inventándose falsas informaciones e intentando por todos los medios hundir lo que con toda ilusión cerca de 3.000 personas compartimos en el mundo Amiga de este país: esta revista. Número tras número, Amiga.InFo les ha demostrado que tenemos la suficiente dignidad dentro de nuestra editorial como para no hacer el más mínimo caso a este tipo de "usuarios" dañinos para la salud del Amiga. A todos ellos, les dedicamos este número de Amiga.InFo y les volvemos a demostrar que sus palabras se las lleva, y siempre se las llevará, el viento. Amiga.InFo continúa avanzando y trabajando, intentando día a día mejorar y aprendiendo de todos los errores que hemos cometido, pero también de los éxitos obtenidos. Al fin y al cabo, es muy fácil dedicarse a "hablar", no cuesta nada, y por este motivo no creemos que lleguen nunca a imaginarse lo difícil que es poder llegar número tras número a cada uno de vosotros, los lectores. Nosotros, como siempre, somos optimistas, y pensamos que algún día se darán cuenta de la negatividad de su posición y actitud, no sólo frente a nuestra revista, sino también frente a la comunidad de usuarios de Amiga.

Cambiando a un tema más interesante, prácticamente casi todo nuestro equipo inicial de colaboradores se ha renovado, dejando paso a otros nuevos que han entrado con grandes ideas y ganas de trabajar para Amiga.InFo. Estamos formando un nuevo equipo compuesto por unas treinta personas seleccionadas y distribuidas por todo el territorio nacional. Este nuevo equipo realizará cada número para vosotros. Próximamente, cuando el grupo esté bien definido, haremos la presentación oficial, ahora, sabed que todos están locos por el Amiga. A pesar de las distancias geográficas, todos estaremos en continuo contacto por Internet. Les damos la bienvenida a todos ellos. También estaremos siempre agradecidos a los que nos han ido dejando en nuestro caminar de la revista. Agradecidos, especialmente, por el tiempo y trabajo que le han dedicado y por sus granitos de arena que han dejado como legado a la revista. Al final, entre todos, hemos formado una montaña. Les deseamos que tengan un feliz destino allá donde vayan a estar...

En cuanto a este número, y durante los siguientes, iremos introduciendo nuevas secciones y artículos basándonos en los resultados de las encuestas que nos habéis enviado. Como interés principal y novedad, Internet ha entrado de lleno en Amiga.InFo. Tenemos ya dirección de correo electrónico en Intenet y estamos trabajando para crear AmigaInFo Online!, una revista electrónica accesible desde Internet, con páginas donde podrás encontrar las últtmas noticias, artículos e información importante sobre Amiga y, por supuesto, en castellano. Esperamos que el nuevo formato y estilo de la revista sea de vuestro agrado y recordad que esperamos vuestras opiniones al respecto...

Vuestra revista, Amiga.InFo

AMIGA .InFo

C/San Agustín No. 15
Nivel 2 Despacho 2
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
e-mail: infotech@readysoft.es

Editor: InFo Technologies S.L.
Director: Fco. Martin
Colaboradores:
Xavier Montero, Joan J.López, Quim Guzmán, José María Martínez, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Antonio Hortal, Martín Santos, Enrique Delgado, Alfonso Corral, Néstor García, Raúl Montón, Lluis Ribera
Fotomecánica: Bluprint
Encuadernación: Mencor
Imprime: Offset Color S.L.
Distribución Quioscos: Distribuciones Periódicas S.A.
Bailén 84 08009 Barcelona Tel. (93) 484 66 34
Depósito Legal: B.4097-95

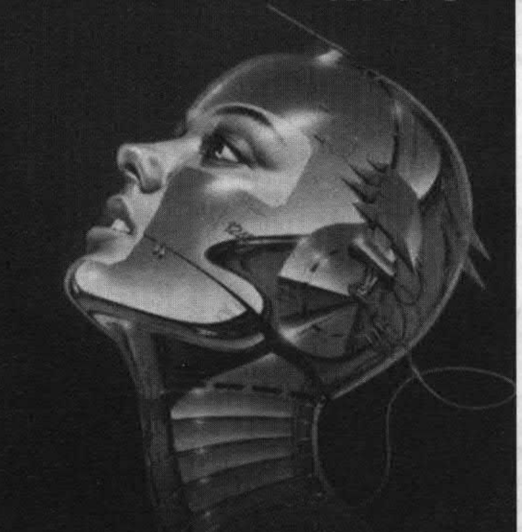
Amiga.InFo es una publicación mensual editada por InFo Technologies S.L.

EQUIPO MATERIAL:
Esta revista ha sido 100% creada utilizando equipos y periféricos para ordenadores Amiga de Amiga Technologies GmbH. Este material es en su totalidad propiedad de InFo Technologies S.L.
Hardware:
Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1260 con un Motorola 060 a 50Mhz, 34 Mb de memoria y 128 Mb de Memoria Virtual. CDROM Atapi, HD 1 GB IDE, Squirrel SCSI, ZIP Iomega SCSI, EZ135 Syquest IDE, Disquetera DELL HD
Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1230 IV, 10Mb de memoria, HD 1GB IDE, Monitor M1438S, Conexión Red Liana
Amiga 1200: Aceleradora Blizzard 1230 IV, 6Mb de memoria, HD 540 Mb IDE, Monitor M1438S, Conexión Red Liana
Amiga 3000: Aceleradora 68040/25Mhz, 6 Mb de memoria, Disco Duro SCSI 540 Mb, Placa Ethernet Ariadne, Controladora IDE Oktagon, Monitor SVGA
Amiga 2000: Aceleradora Derringer 030/35 Mhz, 5 Mb de memoria, Placa Ethernet Ariadne, Controladora A2091 SCSI, CDROM Toshiba SCSI, HD 1 GB SCSI, Syquest 105Mb, Monitor Zenith
Amiga 500: 1Mb de memoria, Tres unidades de disco externas, Monitor 1084
Varios: Hewlett Packard 850C, Epson Stylus 820, Scanner HP 2cx, Modem US Robotics 28.800 V.Everything, Digitalizador Vídeo Graffito 24RT
Software: Professional Page 4.1 (GoldDisk), Professional Draw 3.2, DICE C v3, QuickGrab AGA, MagicWB, Magic User Interface 3.2,Final Writer IV, Final Calc, Photogenics 1.2a, AmiTCP/IP 4.2, Liana, Turbo Print 4.1, VMM 3.3

Las opiniones, dudas, consultas, críticas, comentarios, etc. de los lectores deben ser dirigidos a:

Amiga.InFo
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)

AMIGA .InFo



Sumario

Amiga.InFo Ejemplar Nº 9

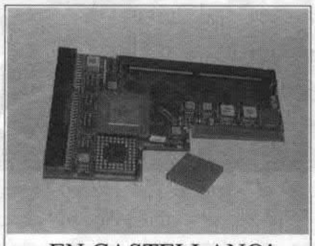
CENTRO ESPECIALIZADO DE ORDENADORES AMIGA

c/ Juan de Garai 2
20.008 San Sebastián
Tel/Fax: 943 31-22-82

- Especializados 100% en AMIGA.
- Un departamento dedicado exclusivamente a traducción.
- Un servicio telefónico para las dudas de nuestros clientes.
- Para nosotros no eres un cliente más, pensamos en tu caso.
- Amplio horario. De 10:00 a 20:00h ininterumpidamente.

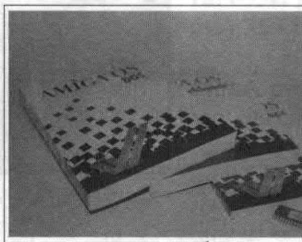
POR FIN PRODUCTOS EN CASTELLANO...

BLIZZARD 1230-IV



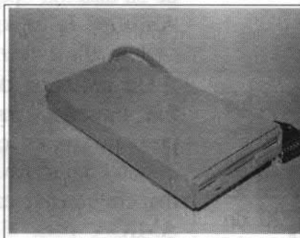
¡EN CASTELLANO!

O.S. 3.1



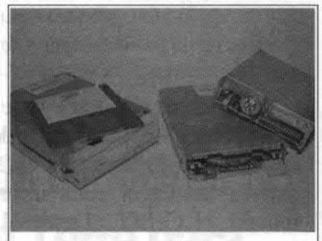
¡INSTALACIÓN EN CASTELLANO!

DISQUETERAS EXT.



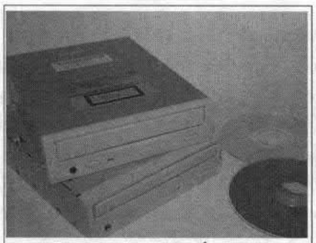
¡MANUAL EN CASTELLANO!

DISQUETERAS INT.



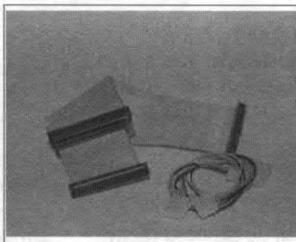
¡MANUAL EN CATELLANO!

CD-ROMs



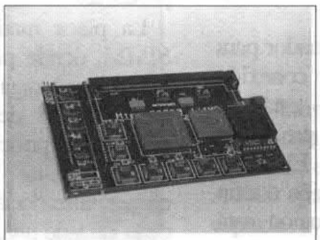
¡INSTALACIÓN EN CASTELLANO!

CABLES



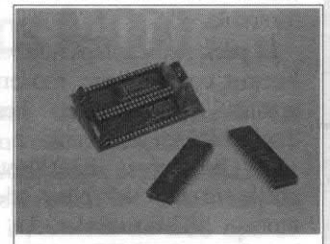
¡EN CASTELLANO!

M-TEC A500



¡MANUAL EN CASTELLANO!

ROM SHARER



¡MANUAL EN CASTELLANO!

TRADUCCIONES AUTORIZADAS POR EL FABRICANTE Y EDITADAS POR AMIGA STUDIO.

... Y ESTO ES SOLO EL PRINCIPIO.

SIMMS:

SIMM 4MB 72 contactos	13.900
SIMM 8MB 72 contactos	25.900
SIMM 16MB 72 contactos	49.900
SIMM 1MB 30 contactos	5.900
SIMM 4 MB 30 contactos	19.900

DISCOS DUROS:

HD 850 MB IDE 3.5"	31.900
HD 1GB IDE 3.5"'	33.900
HD 1.6 GB IDE 3.5"	41.900
HD 1 GB SCSI 3.5"	38.900
HD 340 MB IDE 2.5"	34.900
HD 540 MB IDE 2.5"	42.900
HD 810 MB IDE 2.5"	63.500

CD-ROM:

CD-ROM 4X IDE INTERNO	13.900
CD-ROM 6X IDE INTERNO	26.500
CD-ROM 4X SCSI INTERNO SONY	29.900
CD-ROM 6X SCSI INTERNO	43.900

S.O. / ROM:

ROM 2.04 (A500/A2000)	8.500

KICKSTART 3.1:

A500/A2000	19.900
A600	21.900
A1200	21.900
A3000	21.900
A4000	21.900

CAJAS:

MINITORRE CON FUENTE 200W	8.900
CAJA SCSI CON FUENTE	16.900

DISQUETERAS:

INTERNA 880K A500	11.900
INTERNA 880K A600/A1200	11.900
INTERNA 880K A2000	12.900
INTERNA 1.76 MB	16.900
EXTERNA 880K	13.900
EXTERNA 1.76 MB	18.900

AMPLIACIONES MEMORIA:

RAM 512K A500 SIN RELOJ	7.500
RAM 512K A500 CON RELOJ	8.900
RAM 1 MB A500+	9.500
RAM 1MB A600	10.900
RAM A1200*	14.900

*Para SIMMs y Copro.

MAS DE 100 PRODUCTOS PARA AMIGA EN STOCK

PAIS VASCO-NAVARRA: TRANSPORTES GRATUITOS.
RESTO DE LA PENINSULA: TRANSPORTES GRATUITOS A PARTIR DE 75.000 pts.

CeBit'96: Amiga Surfer, Nuevo prototipo de Amiga y noticias sobre el PowerPC

Con ocasión de una de las ferias más importantes en el mundo de la informática celebrada en Hannover, Alemania, Amiga Technologies GmbH presentó el nuevo Surfer Amiga y un prototipo de lo que será la nueva generación de Amiga.



¿Será éste el aspecto del nuevo Amiga 1200+? Los asistentes al CeBit no daban crédito a lo que veían...Un diseño quizás demasiado futurístico, pero eso sí, ¡diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora! ¡Pasa a la página 10 para más información!

Información suministrada por Gilles Bourdin / Relaciones Públicas Amiga Technologies -Berliner Ring 89 - D-64625 Bensheim Tel. +49 6252 709 195 Fax. +49 62 52 709 520 E-Mail: gbo@amiga.de
www en: http://www.amiga.de

Por primera vez desde hace dos años, los ordenadores AMIGA han sido presentados oficialmente de nuevo por el fabricante en la que es la mayor feria informática en el mundo: el CeBIT. Desde el 14 al 20 de marzo, Amiga Technologies GmbH fue representada con nuevos productos junto a ESCOM en el stand 11. Los Amiga también fueron vistos en el stand de Microvitec y Motorola.

El pack Amiga-Surfer, un ordenador para Internet con software, modem y conexión gratuita durante varias horas, está ya disponible *-en Alemania-* a un precio de 1199 DM (aprox. 103.000 ptas). El Surfer puede ser conectado a una televisión o a un monitor VGA estándar. La solución está basada en el AMIGA 1200 con un disco duro de 260 Mb, 2 Mb de memoria y un modem de 14.400 bps. Gracias a sus características de ahorro de recursos, el altamente optimizado AMIGA OS posibilita soluciones como el pack surfer a un coste bajo. También, las excelentes capacidades multitarea de su sistema operativo, hacen del AMIGA la máquina ideal para multimedia e Internet.



También fue presentado el nuevo pack Surfer A1200, con modem y todo lo necesario para conectarse a Internet...

Un prototipo del nuevo Amiga fue mostrado mundialmente por primera vez en esta feria. Amiga Technologies expande de esta manera su línea de productos AMIGA para el usuario avanzado y el mercado semi-profesional. Modularidad, diseño futurístico y capacidad de expansión, son las principales características del nuevo producto.

La placa madre incorpora dos zócalos SIMM, donde pueden instalarse hasta 128 Mb. Este Amiga tiene instalado de fábrica un CDROM de cuádruple velocidad. El procesador principal será un 680EC30/40 MHz. Esta combinación permite comercializarlo a un precio asequible, sin dejar de lado una potencia de procesamiento aceptable. Con la flexibilidad del nuevo bus de expansión disponible, las aceleradoras con procesadores como el 68060 o el PowerPC serán fácilmente instalables.

Este nuevo bus de expansión también puede ser usado para tarjetas gráficas, tarjetas puerto multi-serie, tarjetas MPEG, etc. El concepto modular hace posible incorporar nuevos slots, de manera que el usuario puede definir cuántos slots de expansión quiere tener en su máquina. Así, es posible convertir la máquina básica en una torre. Este concepto de diseño será la base de la nueva generación de AMIGA.

El nuevo Amiga será distribuido con una versión nueva (la 3.2) del AMIGA-OS. Nuevas características y muchas mejoras darán al sistema más potencia y flexibilidad.

El proyecto de PowerPC también está avanzando. Gracias a una cooperación estrecha con Motorola y Phase 5, el traspaso del AMIGA-OS a PowerPC se conseguirá dentro del plazo previsto. El primer POWER AMIGA estará disponible a principios de 1997, como se planeó. Hasta entonces, es muy probable que Phase 5 produzca previamente las primeras aceleradoras PowerPc para los AMIGAs existentes. El desarrollo del sistema operativo está siendo realizado por ingenieros de AMIGA.

ENCUENTRO DE LOS DESARROLLADORES DE AMIGA

Amiga Technologies celebró dos reuniones con los desarrolladores durante la feria CeBIT en Hannover, en los días 18 y 19 de Marzo.

Estos encuentros tuvieron lugar en la sala de conferencias de Motorola. Las dos reuniones fueron idénticas y la razón de esto es que sólo había una capacidad máxima para 30 personas por sesión.

La conferencia estuvo dedicada sólo a desarrolladores, reservada para ingenieros de hardware y programadores. Ni a la prensa ni a los distribuidores les estuvo permitida la entrada.

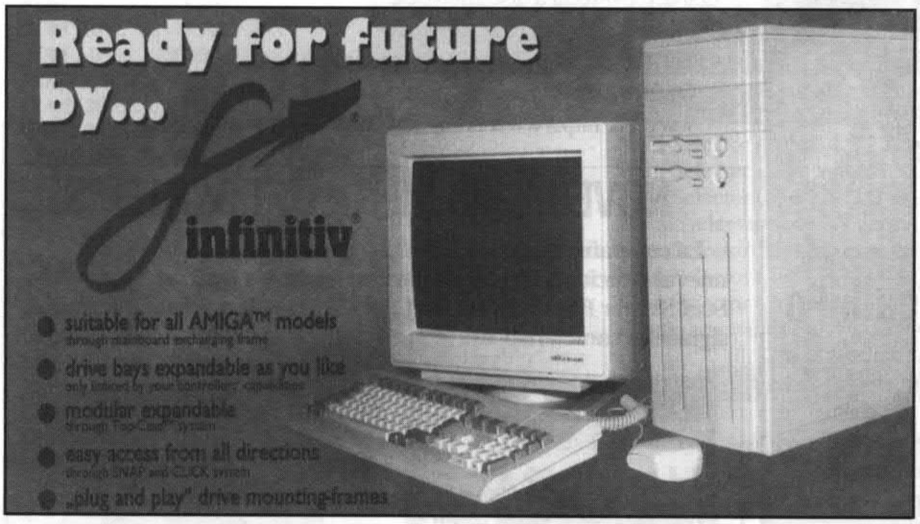
Nota de Prensa de Gilles Bourdin, Amiga Technologies GmbH

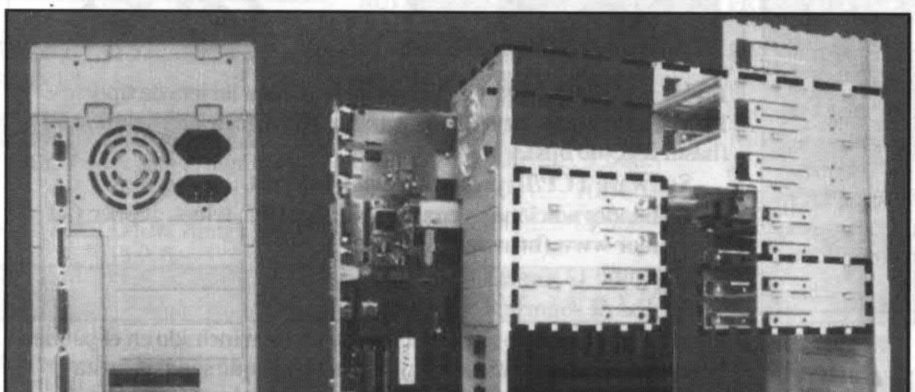
Acuerdo finalizado entre VISCORP y Amiga Technologies

Chicago- 12 de Enero, 1996. La empresa que está desarrollando un sistema de TV interactiva en Chicago (Illinois) Visual Information Service Corp. (VISCORP) y Amiga Technologies han llegado al acuerdo de licenciar la tecnología AMIGA para adaptarla, utilizarla, sublicenciarla y distribuirla con los dispositivos de TV interactiva de VISCORP. Esta licencia concede a VISCORP el derecho de licenciar y distribuir el sistema operativo del Amiga, así como las partes compatibles de las versiones actuales de las tecnologías donde la tecnología AMIGA sea usada en los dispositivos de televisión interactiva.

Usando el conjunto sofisticado de chips del Amiga, VISCORP tendrá la posibilidad de crear aplicaciones complejas con funciones multitarea para integrar de una forma factible la TV Interactiva, la línea telefónica y los proveedores de servicios de Internet. "Esta capacidad todavía no ha sido ofrecidad por ninguno de los sistemas existentes actualmente.", ha dicho Jerome Greenberg, director del proyecto de VISCORP. "Utilizando nuestras aplicaciones e incorporando la tecnología AMIGA, VISCORP es capaz de crear una solución práctica para los servicios de televisión interactiva, y ahora, para los televidentes, será posible acceder a Internet a través de una televisión estándar con precios asequibles".

La integración del sistema AMIGA con las aplicaciones de VISCORP permitirán el acceso a Internet, servicios on-line y conversaciones por voz a través de la TV. El llamado ED (dispositivo electrónico) tendrá acceso a cualquier servicio de Internet y a cualquier dirección que se encuentre dentro de la red. El acceso puede efectuarse a través de una TV remota, un teclado de ordenador, un lápiz sensible al contacto o por el micrófono incluido en el propio ED. Otras aplicaciones permitirán jugar a los clientes (individualmente o contra otro oponente en la red), o realizar telecompras, consultas bancarias,etc.





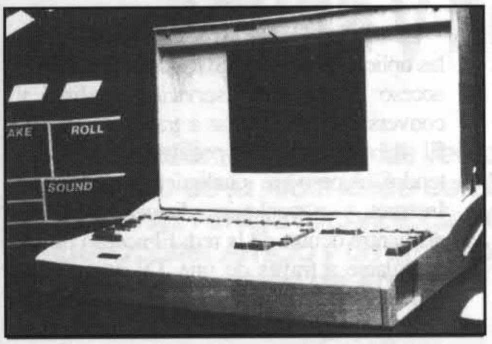
Nuevos modelos de caja Torre para ampliar los A1200 y los A4000

El fabricante alemán Micronik ha dado con un nuevo sistema de torre diseñada especialmente para los A1200 y A4000 que solucionan los problemas de espacio y de instalación de todo tipo de periféricos. Se trata de una caja que puede ser expandida modularmente y a medida que el usuario tenga necesidad de ello. La placa base del A1200 se adapta perfectamente y puede ser expandida con una tarjeta adicional que añade puertos ZORRO II. Para el A4000, además de la torre, existe una placa de expansión que añade siete puertos Zorro III y dos de vídeo. Según el distribuidor Automel, las torres Infinitv estarán disponibles a partir de Mayo.

Además, junto a esta torre, bautizada con el nombre de Infinitiv, se comercializan todo tipo de adaptadores para teclados de PC o originales de Amiga, discos duros, disqueteras, adaptadores VGA, fuentes de alimentación, etc.

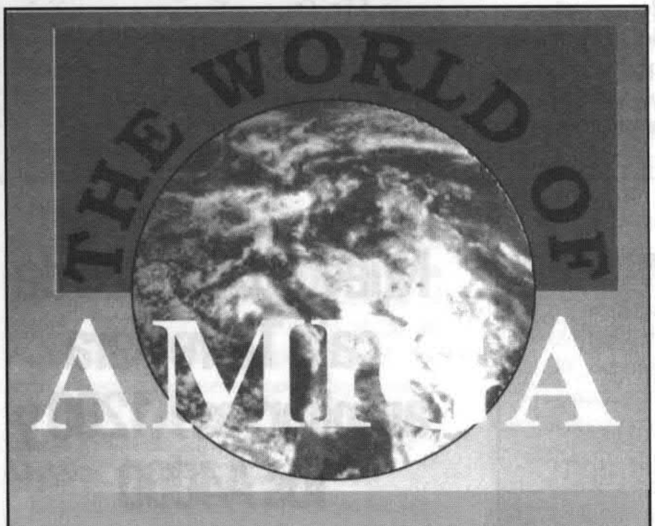
FABRICANTE: MICRONIK
DISTRIBUIDOR: AUTOMEL
Para más información: 91 403 41 39

PAWS: Portable Amiga Workstation



El fabricante americano Silent Paws distribuirá a partir de Abril las primeras unidades de lo que ellos denominan como PAWS Kit. Un conjunto de componentes que permiten convertir a un A1200 en un ordenador portátil y totalmente autónomo. Este kit está compuesto por la caja, una pantalla LCD Matriz activa de 10.3", Driver para controlar la pantalla LCD (NTSC y PAL), fuente de alimentación portátil, posibilidad de utilizar baterías recargables internamente de tipo Duracell DR31 NiMH, Trakball portátil y el soft Link-it, Cross DOS 6 Pro y Power Manager.

Fabricante: Silent Paws Productions
PO BOX 1825, Manassas, Virginia 22110 USA
Tlf. 703 330 72 90
Fax. 703 330 57 52
E-Mail:slntpaw@ix.netcom.com



The World of Amiga y Amiga.InFo

Los próximos días 13 y 14 se celebrará en Londres uno de los certámenes más importantes en el mundo Amiga. Este show tendrá lugar en Hammersmith, en el centro de exhibiciones de Novotel. Allí se reunirán los grandes fabricantes y las grandes casas de software para mostrar sus últimas novedades y para dar un total apoyo al Amiga y demostrar que existe un futuro muy prometedor.

Esta exhibición está patrocinada por la propia Amiga Technologies GmbH y asistirá junto a empresas como Power Computing, HiSoft, Digita, Micronik, BlitterSoft, etc. Muy posiblemente se presente allí también el prototipo Amiga Walker, igual que se hizo en el Cebit 96, en Alemania. Amiga.InFo asistirá a este certamen y en el próximo número os contaremos qué novedades se presentaron, cómo es el nuevo Walker y qué tal es el ambiente amiguero en el Reino Unido. ¡Reseva ya tu número de Amiga.InFo!

Un Pentium para el Amiga 4000

La empresa Anti-Gravity Products distribuirá próximamente una tarjeta que incorporará un procesador Pentium al Amiga 4000. En esta misma tarjeta se incluyen puertos PCI y ISA, puerto serie de alta velocidad, puerto paralelo, puerto IDE y de disquetera. Para más información: 001 310 393 66 50 (Reino Unido)

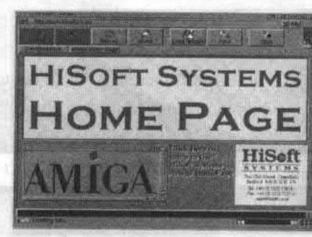
NUEVA VERSIÓN DEL OCTAMED

La empresa RBF Software tiene prácticamente finalizada la nueva versión del Octamed, llamada Octamed SoundStudio V1. Se han integrado todas las capacidades del Octamed mejorando y añadiendo nuevas, como son soporte para tarjetas de sonido de 16 bits, 64 canales simultáneos de sonido digitalizado de Amiga, un rediseño del editor de notas, samples sin límite de tamaño, soporte para la tarjeta Toccata, grabación directa a disco duro, etc.

FABRICANTE: RBF Software
Tel./Fax.: 01703 785 680 (Reino Unido)
Distribuidor: Varios.
www en: http://www.compulink.co.uk/~octamed/

NOVEDADES DE HISOFT SYSTEMS

La compañía británica HiSoft ha lanzado al mercado sus dos nuevas soluciones completas para conectarse a Internet. Llamadas Surf Starter Pack y Super Surf Pack, las dos tienen en común las siguientes características:





Interfaz Surf Squirrel que incluye en la misma tarjeta de tipo PCMCIA un interfaz SCSI-II y un puerto serie de alta velocidad (hasta 230.400 bps).

- Software TCP/IP para conexión a Internet.

- Utilidades adicionales como email, ftp, IRC, telnet, gopher y el navegador www (browser) IBrowse.

- Garantía 12 meses

- 30 días de soporte técnico gratuito

La diferencia entre ellos es el tipo de modem incluido en el paquete: la versión Starter contiene un modem 14.4 K que soporta hasta V32bis y la versión Super, que contiene un modem 28.8K que soporta hasta V34.

FABRICANTE: HiSoft Systems
DISTRIBUIDOR: Varios
E-mail:hisoft@cix.compulink.co.uk
www en: http://www.hisoft.co.uk/

INFORMATICA 2021 (MALAGA)

10 años al servicio del Amiga.

C/ Avda. Rosaleda 1, Teléfono Fax 952-220271

Todo para tus ordenadores AMIGA 500-1200-2000-4000

¡¡NOVEDAD!!

ACELERADORAS

SQUIRREL SCSI 14.500.-
BLIZZARD
1230/4 ...50 MHz 35.900.-
1260 50 MHz 108.500.-
2060 50 MHz 118.500.-
Kit SCSI para 1260 .... 19.500.-
Kit SCSI para 1230 .... 16.500.-

¡DISPONIBLE YA!

NUEVOS TITULOS CDROM DISPONIBLES

¡¡NOVEDAD!!

Xipain4	8.700	WS Animation	5.400	LightWave Enhancer	8.500
Gateway v2	2.800	Octamed 6.0	5.900	RayTracing(2CD's)	5.500
NetNews Offline	2.100	Tools Unlimited	2.300	Da Cappo	3.900
Network CD2	5.400	WorkBench Addon	3.300	World Info 95	5.900
WS Clipart CD	3.800	Light Rom III	7.900	Magic Publisher	6.900
WS Fonts	3.500	Light Rom II	7.900	Sci-Fi Sensation	4.600
WS Sounds Ter.	5.400	Light Rom I	7.900	Sound & Vision	2.700
Multimedia Mega Bundle (5 CD's)	7.200			Aminet 11	2.500

NOVEDADES HARDWARE

CONTROLADORA HD Y CDROM (Amiga 2000/3000/4000)	14.500 (Incluido el Emulador CD32)		
TOCATTA	49.900		
CYBERSTORM FAST SCSI II DMA CONTROLLER	19.900		
CYBERSTORM WIDE SCSI II DMA CONTROLLER	29,900		
GRAFFITO DIGITALIZADOR VIDEO TIEMPO REAL	22.900		
GRAFFITO DIGITALIZADOR S-VHS TIEMPO REAL	27.900		
DECODIFICADOR TELETEXTO MONITOR AMIGA	10.900		
UNIDADES INTERNAS HD 500/600/1200/2000/4000	15.400		
VLAB SVHS 2000/3000/4000	49.900		
VLAB PAR EXTERNO 5/6 1200	49.900		
I-GLASSES (REALIDAD VIRTUAL) GAFAS CYBERSPACE 3D	108.800		
RETINA 24 BIT 2MB	36.900	RETINA 24 BIT 4MB	49.900
MODULO PICASSO	16.900		
CYBERSTORM MK II	125.000		
PICCOLO SD 64 2MB	54.000	4MB	72.900
RETINA BLT 23 1MB	58.000	4MB	75.900

VARIOS

- Picasso II 48.900.-
- CYBERSTORM (A4000) 68060-50 Mhz 160.500.-
- VLAB Motion 175.000.-

CHIPS

ROM 3.1 + Kit .. 16.000.-
ROM 1.3 .... 5.500.-
ROM 2.0 .... 8.900.-
ROM 3.0 .... 12.500.-
AGNUS 1MB... 7.500.-
CIA 8520 .... 4.900.-

Amiga 1200:
CIA 8520 SMD 8.500.-
LISA SMD 8.500.-
GAYLE SMD ... 8.500.-
ALICE SMD 8.500.-
PAULA SMD ... 8.500.-
Zócalo 44 pin SMD 900.-
BUDGIE SMD ... 9.500.-
zócalo 84 pin smd 1.200.-
DENISE 8362 .. 6.200.-
DENISE 8373 .. 6.200.-

PAULA 8364 .... 6.200.-
GARY 5719 ..... 6.200.-
COPRO 50 MHz 18.000.-
COPRO 33 MHz 8.500.-

ROM SELECTORS

Rom Selector normal 1.3 - 2.0 para A500 y A2000 .... 2.900.-
Rom Selector doble automático 1.3- 2.0 para A500 y A200 .... 3.300.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A500 y A200 .... 6.500.-
Zócalo adaptador de 3.1 para A500 y A2000 .... 3.400.-
Rom Selector 1.3 - 2.0 para A600.................... 3.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A600.................... 6.500.-
Rom Selector tripe 1.3- 2.0 -3.0 para A1200 .... 7.500.-
Zócalo adaptador 2.04 y 3.1 para el A500 revisión 3 y 5.................... 1.600.-

RATONES

400 DPI 3 bot. 3.500.-
400 DPI 2.800.-
Óptico 5.600.-
InfraRojo 6.500.-
Joy Pad 3 bot. 2.200.-

DISQUETERAS

Externa A500 .... 10.900.-
Interna A500 .... 10.000.-
Interna A600-1200 .... 11.900.-
Externa HD DELL.............. 20.900.-

- **Consola PLAYSTATION 55.000.-**
- **CYBERVISION**
  2 MB - 59.900.-
  4 MB - 76.900.-

MIDI

MIDI Normal 4.500.-
MIDI Profesional 7.900.-

CD 32

Teclado CD 32 .... 7.000.-
SX1 .... 30.500.-

AMPLIACIONES

512 K A500 ..... 6.900.-
1MB A600 ...... 9.500.-
1MB A500+.... 10.500.-
1.8 MB A500 ...... 17.500.-

AMIGA 1200	**69.500.-**
AMIGA 4000	**390.000.-**
CD-32	**36.000.-**
Módulo MPG	**35.900.-**

CONTROLADORAS

- Alfa Power para Amiga 500 18.900.-
- AT APOLO para Amiga 2000 15.000.-

TÍTULOS CD ROM

UTILIDADES:		Terra Sound Library	5.200.-	TOP 100 Juegos (1200)	5.200.-
Multimedia Tool Kit- 3 CD's	6.300.-	Insight Dinosaurios	7.500.-	Simon The Sorcerer	4.200.-
Aminet Set - 4 CD's 1 y 2	5.800.-	*JUEGOS*		Microscom	4.200.-
Meeting Pearls II y III	2.500.-	Litil Divil	5.600.-	Super Skidmarks	5.200.-
FreshFish 10	2.900.-	Flink	4.300.-	SubWar 2.050	3.900.-
FrozenFish	3.700.-	Brian The Lion	3.500.-	Field Of Glory	3.900.-
Gateway	2.500.-	Universe	4.600.-	Pirates GOLD	3.900.-
Magic Illusions	2.000.-	Superfrog	3.900.-	American Lamborghini	2.000.-
The Beauty of Chaos	2.000.-	Bubba V Stix	5.800.-	Alfred chicken	2.500.-
Light Rom II	7.900.-	Chuck Rock 1	3.400.-	Pierre le Chef	2.500.-
The Light Works	3.500.-	Chuck Rock II	3.400.-	Overkill+Lunar C	2.000.-
CD Network	3.800.-	Castle II	3.600.-		

DIGITALIZADORES

AURA 1200 .... 18.900.-
Megalosound 7.900.-

Joystick Aviator 4.000.-
Joystick Intruder........ 4.000.-
Joystick Cruiser 3.600.-
AMIGA.InFo.............. 850.-

16 % de IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRECIOS
PRECIO ESPECIAL PARA DISTRIBUIDORES

¡ SERVICIO DE REPARACIONES PARA TODA ESPAÑA !

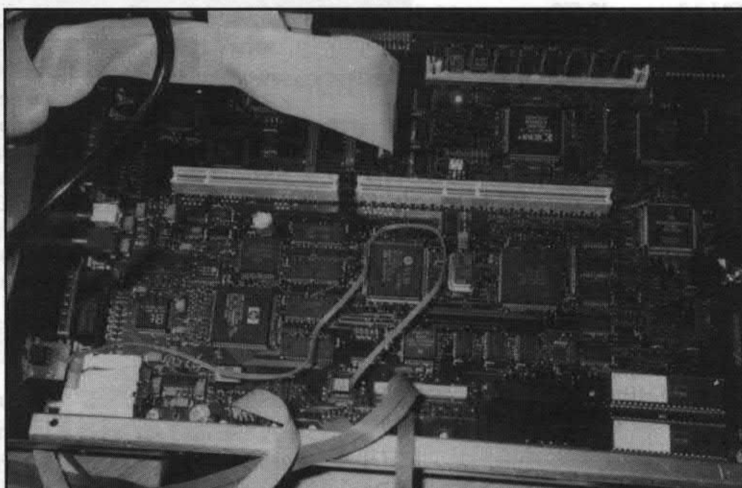
Horario 9:30 a 13:30 Tarde 17:30 a 20:30

¡ÚLTIMA HORA!

EL PROYECTO WALKER DE AMIGA TECHNOLOGIES

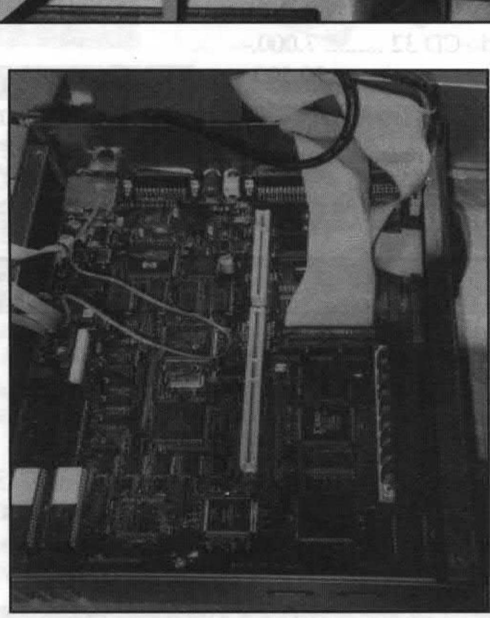


- **CPU 68(EC?)30 con un reloj a 40 MHZ y un diseño asíncrono**
- **Zócalo para coprocesador matemático (FPU)**
- **2 Zócalos SIMM para ampliación de memoria hasta 96MB (en placa)**
- **1 Mb (o quizás 2Mb) de memoria CHIP y 4 de FAST instalados de fábrica**
- **Nuevo bus de expansión que permite conectar tarjetas de tipo CPU/PCI/Zorro o Vídeo**
- **Como principales metas en el diseño, se ha tenido en cuenta la flexibilidad y modularidad**
- **Tamaño de la placa base estándar LPX (del mismo tamaño que las de PC)**
- **Conectores en el frontal para teclado, joystick y ratón**
- **Tiene integrado un CHIP SuperIO: puerto paralelo mejorado (EPP), bidireccional, soporte para 24 bits debido a las superiores velocidades conseguidas con este tipo de puerto**
- **Puerto serie más rápido con buffer FIFO**
- **MIDI (no especificado si IN, OUT, o TROUGH)**
- **Interfaz EIDE para control de discos duros y CDROMS**
- **Interfaz de disquetera compatible con las unidades de alta densidad de PC**



¡En el próximo número de Amiga.InFo ampliaremos la información!





Entrevista al equipo de Amiga Studio

"Queremos cambiar esta situación radicalmente y éste es el motivo de la creación de Amiga Studio"

De nuevo nos encontramos en nuestro recorrido por todas las empresas que han decidido dedicar su tiempo y trabajo al Amiga. Este mes, hemos conversado con los miembros de Amiga Studio, situados en Guipúzcoa.

Veamos con más detalle qué opinan de la situación actual del Amiga y qué planes tienen...



Amiga Studio en una sesión diaria de trabajo.

Siempre es un placer presentar a las personas que, luchando por conseguir unas metas y defendiendo unos principios, crean una empresa y se lanzan al mundo salvaje del comercio, donde desgraciadamente todo vale.

Amiga Studio lleva varios años apoyando incondicionalmente al Amiga. Sus integrantes, jóvenes con una larga experiencia en el mundo Amiga, con el paso del tiempo y mucho esfuerzo, han sabido ganarse un respeto y lugar en el mercado. En la imagen central podéis verlos, de izquierda a derecha: Edu, Asier, Javier y Carlos.

Siguiendo la ronda de entrevistas por todo el territorio nacional, esta vez les ha tocado a ellos...y tienen mucho que decir...

-¿Cuándo nació vuestra empresa y por qué motivos? ¿Por qué Amiga y no cualquier otra plataforma?

Es una idea en la que hemos trabajado muy duro durante los tres últimos años para culminar en lo que hoy es Amiga Studio. Desde hace ocho meses disponemos de los medios y la infraestructura necesarios para poder dar el salto y ser conocidos a nivel nacional.

Somos un equipo formado por profesionales que han trabajado con Amiga en temas como el vídeo y usuarios jóvenes con nuevas ideas. Como tales, hemos tenido que aguantar la dura situación del Amiga y el mal trato de muchos distribuidores. Queremos cambiar esta situación radicalmente y éste es el motivo de la creación de Amiga Studio.

Elegir otra plataforma hubiera sido engañarnos a nosotros mismos. El Amiga siempre ha sido y será nuestra pasión.

-Algunos lectores pensarán que embarcarse en una aventura con una plataforma como el Amiga tiene un riesgo considerable, ¿Cúal ha sido vuestra experiencia al correr ese riesgo?

Hay que reconocer que potenciar el Amiga hoy en día es un gran riesgo, pero tenemos una confianza total en él y en nuestras posibilidades. Nuestra experiencia está siendo apasionante. Lo más positivo es poder echar una mano a la gente que nos encontramos día a día, como nuevos usuarios, otros totalmente desconectados y, sobre todo, gente muy quemada. Pero no todos son alegrías, se sufre mucho en casos en los que, por ejemplo, hay que hacer esperar al cliente dada la situación actual del mercado. También es muy triste cuando un Amiguero nos deja.

-¿Habéis obtenido la respuesta que esperábais de los usuarios? ¿Qué opináis de ellos?

La respuesta que esperamos de los usuarios es que el Amiga vaya hacia arriba y, afortunadamente, esto es algo que se está cumpliendo.

Los usuarios de Amiga somos una gran familia, estamos hechos de una pasta especial. El hecho de haber sufrido tanto los últimos años hace que nos merezcamos lo mejor y estamos poniendo todo nuestro empeño para conseguirlo.

-¿Qué os parece la situación actual de Amiga en España? ¿Cree que el tipo de distribución elegido por Amiga Technologies es el más correcto?

Todos sabemos lo delicada que es la situación del Amiga, pero la diferencia de ahora respecto de hace 1 o 2 años es que entonces la cosa iba hacia abajo y ahora vuelve a ir hacia arriba. El futuro próximo se presenta esperanzador. El tipo de distribución elegido por Amiga Technologies en España no es que sea el más correcto, simplemente ha sido el único



El equipo hardware de Amiga Studio, varios ordenadores, impresora y como no, software de calidad. Aunque aún tienen más que mostrarnos...

posible en una situación tan mala como la que se daba. De todas formas, una vez pasada una primera etapa, creemos que lo más lógico sería que la compañía germana se dignase a abrir unas oficinas en nuestro país.

-¿Qué os parece hasta el momento la distribución de Amiga que está realizando Pixel Media?

A grandes rasgos, Pixel Media está cumpliendo bien con su tarea de distribución. Como parte positiva destacar la campaña publicitaria con el eslogan "vuelve para ganar" en la que hemos participado. Pero ¡ojo!, hay otros aspectos en los que hay que ser críticos ya que han pasado casi cuatro meses de la llegada de los primeros AMIGA 1200 y todavía no disponemos de manuales en castellano.

-Como distribuidores que sois, ¿qué puntos consideráis importantes para que Amiga tenga mayor éxito en España? ¿Podría mejorar la situación? ¿Cómo?

Si Amiga Technologies no puede abrir una oficina en España, al menos sería de agradecer que nos comenzase a tener en cuenta con equipos que llegasen a su debido tiempo y con sus correspondientes manuales en castellano. De todos modos, no somos muy aficionados a hacer recetas de cómo se deberían hacer las cosas por parte del fabricante o por parte de otros distribuidores. Creemos que lo mejor es centrarse en lo que nosotros mismos podemos llegar a hacer por el Amiga. Por ejemplo, estamos realizando una campaña por universidades e institutos para captar nuevos usuarios o dar una ayuda a muchos amigueros que se encuentran desatendidos. El proyecto ha resultado tan positivo que ahora mismo estamos atendiento dudas y problemas de todo aquél que pueda acercarse a vernos sin la necesidad de comprarnos nada. Creemos que, con iniciativas como ésta, el Amiga puede ir hacia arriba.

-¿Qué os parece el éxito que tiene en otros países? ¿Creéis que España puede llegar al mismo nivel algún día?

Es algo que nos da ánimos para continuar porque sabemos que no estamos solos y que el Amiga tiene un importante eco a nivel internacional. Es difícil que lleguemos a un nivel parecido al de otros países, pero sí estamos convencidos de que la situación se puede mejorar mucho hasta situarnos como una plataforma que, aunque no sea tan vendida como los PCs, por lo menos se gane un respeto y una posición dignos.

-¿Qué opinais del servicio técnico de Amiga que lleva Visonic SA? ¿Habéis tenido algún problema con las reparaciones de Amiga?

Desconocemos el nivel de preparación que Visonic tiene para reparar Amigas o si son buenos profesionales, pero lo que sí sabemos es que nuestra relación con ellos no ha empezado todo lo bien que hubiéramos deseado.

Cuando conocimos que Visonic era el elegido para reparar nuestra máquina, nos pusimos en contacto con ellos para solicitarles información referente a todos los puntos de reparación Visonic en España. Pues bien, hemos insistido en varias ocasiones y todavía no hemos recibido tal información. Ya que no nos respondían, le pedimos al responsable de Visonic para Amiga que nos informase al menos de si existían sucursales cercanas y nos respondió que había una en San Sebastián. Posteriormente, ha sido muy lamentable tener que comprobar por nuestra cuenta que no era verdad, la más cercana se encuentra a 100 Km. De todos modos, somos pacientes y les daremos tiempo para ver cómo responden en el tema de la reparación.

-Todos los nuevos Amiga van acompañados de un lote de programas realmente impresionante, sobre todo por tener utilidades de gran interés para los usuarios y que permiten ponerse a trabajar con el Amiga nada más comprarlo. ¿Qué opináis de la nueva imagen seria que Amiga Technologies quiere dar al Amiga? ¿Se debe desplazar al Amiga de su imagen como máquina de juegos?

Creemos que éste es el buen camino y, aunque queda mucho por recorrer, el inicio parece muy positivo con el AMIGA MAGIC y algunas otras ideas que se están preparando como puede ser el nuevo pack para Internet. Tal vez ⇨

Amiga Technologies cometa errores, pero al menos sabemos que son personas que aman el Amiga y que tienen las ideas muy claras de cómo potenciarlo. Respecto a la supuesta imagen que el Amiga tiene como máquina de juegos, hemos de decir que no nos importa demasiado, ya que, con sólo una sesión de diez minutos, somos capaces de demostrarle a cualquiera de lo que es capaz este ordenador.

-Desafortudamente, en AInFo, recibimos bastantes llamadas de nuestros lectores quejándose de los distribuidores de Amiga y el servicio post-venta. La impresión general es que prácticamente es nulo o de un nivel profesional bajo. ¿Qué importancia le da Amiga Studio al servicio post-venta y de atención a sus clientes? ¿A qué se debe esa crítica de los usuarios a los distribuidores?

Como vosotros ya sabéis, de momento, ninguna de las quejas recibidas en vuestra redacción ha sido referente a nosotros. Esto no significa que seamos perfectos ni mucho menos, cometemos errores como todo el mundo, y si hay un problema para conseguir algún producto nos afecta de igual forma que a todos, pero quizás tengamos una manera innovadora de solucionar las cosas. Por poneros un ejemplo, si un producto se retrasa más de lo esperado, le descontamos un dinero al cliente por la molestia de tener que esperar.

Lo demás es sentirse identificado con cada persona que nos llama y trabajar para darle soluciones.

El saber dar un buen servicio post-venta es cuestión de carácter, sencillamente, a nosotros nos gusta atender las dudas o problemas que le puedan surgir a una persona que nos ha comprado algo, para eso estamos.

Respecto a las críticas que se hagan hacia otros distribuidores, no podemos opinar. Seguro que en este sentido existen buenos profesionales y malos profesionales, como en todo.

-Sabemos que el software es importante para un ordenador y para el usuario, sin embargo, muy pocos distribuidores se interesan por importar programas de Amiga a España y no digamos ya de su traducción al castellano. ¿A qué se debe ese poco interés por los programas? Ahora mismo están apareciendo programas profesionales a precios muy competitivos, ¿tenéis pensado dar más importancia al soft?, ¿y al hardware?, ¿qué opináis de las traducciones al español de estos productos?

Algunos distribuidores no quieren mojarse en el tema del software y comprendemos su postura dada la situación del Amiga, pero al final el pato lo pagan los que, aun queriendo comprar sotware original, no lo encuentran. Sin duda, es un tema arriesgado pero estamos dispuestos a traer software porque, afortunadamente, en Amiga lo hay bueno, bonito y barato.

Sobre productos en castellano, como

CDRoms, Aceleradoras, Digitalizadores, Amiga OS 3.1, Juegos, Midis, etc... y por supuesto, Amiga 1200, son algunos de los productos que actualmente está distribuyendo el equipo de Amiga Studio.





...Sin duda alguna las principales estrellas hardware de Amiga Studio: Un A4000 con monitor Sony 17" y repleto hasta los dientes y un A1200 unido a una caja Minitorre. También cuentan con una impresora color Epson Stylus y una láser HP Laserjet V. Un completo equipo que les permite hacer demostraciones a los clientes...

se suele decir, "nos encanta que nos hagas esa pregunta" ...y es que has tocado nuestro punto fuerte. Las traducciones son una de las características más importantes de nuestra peculiar forma de trabajar, hasta tal punto que en Amiga Studio hemos creado un departamento exclusivamente dedicado a estas labores. Ya hemos editado manuales en castellano de productos tan importantes para nuestro Amiga como son la BLIZZARD 1230-IV, disqueteras, tarjetas para ampliación de memoria y hay una lista de más de 30 productos que en los próximos meses estarán en castellano.

Somos muy ambiciosos en nuestros proyectos y deseamos dar soluciones a la innumerable cantidad de problemas con que cuenta el Amiga, pero no podemos solucionar todas esas carencias en un abrir y cerrar de ojos. Paso a paso iremos quemando etapas; traducción de manuales de hardware, importación de software, traducción de software, creación de un stock casi ilimitado de muchos productos, reducción de precios en lo posible y muchas otras ideas que se están cociendo. Sin duda, es una dura tarea para todos nosotros, pero que la afrontamos con mucha ilusión.

-¿Qué soporte técnico dáis a los productos que comercializáis? ¿Encontráis dificultad para adquirir los productos de Amiga y poder ofrecerlos al mercado español?

Nuestros clientes habituales saben muy bien que nosotros siempre respondemos a cualquier problema o consulta que les pueda surgir. No en vano nuestra última campaña publicitaria decía: "No somos una tienda normal, estamos para ayudarte", y de verdad que lo decíamos muy sinceramente. Todos nuestros productos tienen su correspondiente garantía y la mayoría de las reparaciones las efectuamos nosotros mismos. Hay que decir que, pese a todo, el Amiga es un ordenador que falla mucho menos que un PC (configuraciones aparte).

Somos importadores de productos para Amiga y tenemos buenos contactos en el extranjero, lo que nos hace conseguir casi de todo para el Amiga. Sin embargo, son muchas las ocasiones en las que esto nos supone algún problema o una larga espera. Día a día hemos mejorando este aspecto creando un amplio stock de productos.

-¿Qué os imagináis que ocurrirá durante los próximos dos años en el mundo Amiga? ¿Está el futuro en la nueva tecnología RISC POWER PC aplicada al Amiga?

Hay que reconocer que hoy en día es muy difícil dar la vuelta al mercado y convertir al Amiga en un ordenador supervendido. Tampoco esto nos obsesiona demasiado, nos conformamos con que sea una máquina respetada, que adquiera una buena imagen y que, en la medida de lo posible, aumente sus ventas. Lo más importante en los próximos años será conseguir que un amiguero no tenga nada que envidiar a otras plataformas, ni en el servicio ni en el idioma.

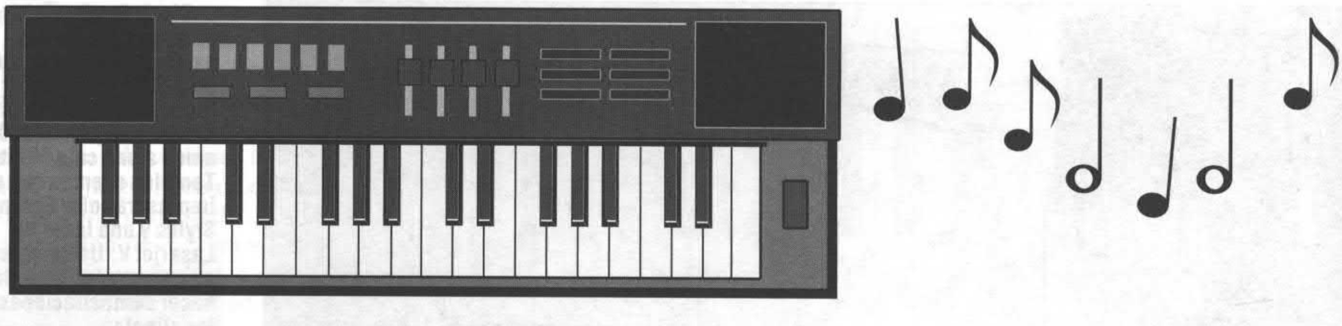
No hay lugar a dudas, el futuro es la aplicación de un procesador RISC a un Amiga, y la elección del POWER PC nos parece la más acertada. Es el estándar RISC más conocido y tener detrás de sí a Motorola dice mucho. La palabra POWER AMIGA puede ser una bomba que explote durante los próximos años.

-Finalmente, si queréis dedicar unas palabras a los lectores...ahora tenéis la oportunidad:

Perdonad si nos hemos alargado en las respuestas, pero podríamos estar horas y horas hablando del Amiga, ya que es nuestra pasión y nos ilusiona mucho su futuro. Ahora, lo típico sería ponernos a dar gracias a todos y decir un montón de piropos sobre el Amiga, pero los usuarios ya saben lo que hay. Sólo deciros que vamos a trabajar muy duro para, en la medida de lo posible, mejorar la situación del Amiga. Un sincero saludo a todos.

Damos las gracias a Edu, Asier, Javier y Carlos por haber colaborado con AInFo. Desde aquí les deseamos un gran futuro dentro del mundo Amiga y que continúen con esta línea seria y profesional que les caracteriza.■

Quim Guzmán



Síntesis Musical

Algunas personas piensan que la síntesis musical encierra cierta complejidad. Realmente no es así. Los que en realidad pueden encerrar dificultad son los términos utilizados. Cualquier persona, incluso un niño, puede programar un sonido sin dificultad.

Antes de adentrarnos en materia, es conveniente dar un "paseo" por el significado de sonido y sus principales características:

Características del sonido

Podemos decir que el sonido no es más que una vibración del aire que nuestro oído y cerebro procesan. Por ejemplo, al golpear una campana, se genera alrededor de ésta una serie de vibraciones periódicas que producen cambios de presión en el aire, las llamadas vibraciones. Cuando el tímpano de nuestro oído envía lo que recibe mediante los nervios al cerebro, éste determina de qué tipo es el sonido. Podemos decir que las vibraciones que constituyen un sonido son similares a las que se producen cuando tiramos una piedra al agua.

Estas vibraciones pueden ser observadas por medio electrónico mediante un osciloscopio. En este aparato se podrán observar las 3 características básicas de un sonido: altura tonal, volumen y timbre.

Cuando se pulsan las teclas de un piano, se advierte que a medida que tocamos más hacia la derecha, más aguda es la nota y más grave cuando lo hacemos hacia la izquierda y es a esto a lo que llamamos altura tonal. Si observamos con el osciloscopio, notas con diferentes alturas tonales, observaremos que hay diferencias en el número de ondas por la unidad de tiempo ya que el número de estas sera mayor a medida que la nota es más aguda. En definitiva, el número de ondas es el número de vibraciones que producen el sonido.

Para medir estas vibraciones se utiliza el término Frecuencia y se representa como Hertzio (Hz). Los Hertzios determinan el número de ondas por segundo. El rango de audición humano abarca desde los 20 hasta los 20.000 Hz como valores medios.

El volumen de un sonido observado desde un osciloscopio se determina como la altura de la onda generada. Cuando se pulsa la tecla de un piano de forma suave, el sonido generado será de un volumen menor que si ésta se pulsa más fuerte.

Por último, aunque se toquen dos instrumentos diferentes a diferentes alturas tonales y a distintos volúmenes, el sonido generado no es el mismo ya que queda otro factor distintivo del sonido: el timbre. Esta característica observada en un osciloscopio se representa en forma de ondas. Por ejemplo, una flauta genera una onda "casi" senoidal mientras que un clarinete genera una "casi" triangular.

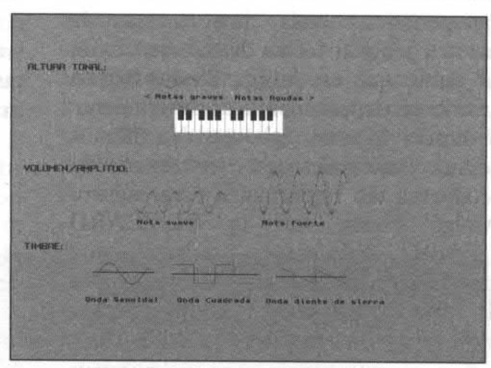


Figura 1
En este gráfico, podréis observar estas características de una forma más clara.

La formación de cualquier tipo de onda parte de una onda senoidal básica a la que se le añaden otras ondas senoidales a diferentes frecuencias y volúmenes. A estas ondas que se añaden se las denomina Armónicas, por lo tanto el timbre queda conformado por las Armónicas que se añaden a la onda senoidal básica.

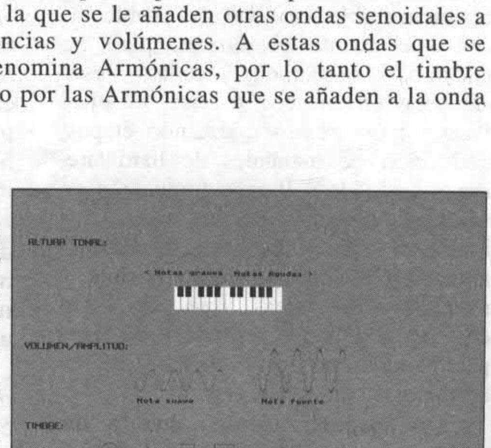


Figura 2
En este gráfico podéis observar cómo se genera una onda de diente de sierra. En realidad, la onda resultante no es del todo una onda de diente de sierra. Para generarla como es realmente, se han de añadir infinitos armónicos.

Hasta aquí esta breve introducción sobre el sonido. Simplemente recordad que un sonido tiene 3 características básicas: altura tonal, volumen y timbre. Estas características son las que vamos a generar de forma electrónica para sintetizar cualquier sonido.

Síntesis musical

Desde que se construyó el primer sintetizador, no han variado en su estructura prácticamente nada. Con el paso de los años y el avance tecnológico, se han añadido algunos términos nuevos, pero casi siempre al mismo esquema. Ha llegado el momento en el que necesitamos retornar a las bases de la síntesis musical para una reorganización mental.

Por otro lado, no creo que sea correcto hablar de síntesis analógica o digital. Sin embargo, se puede hablar de síntesis Substractiva que es la que trataremos, entre otros tipos. La diferencia entre un sintetizador analógico y uno digital son las señales de control que en el analógico son unas tensiones determinadas y en el digital, evidentemente, son señales digitales. No vamos a entrar en la definición de síntesis Substractiva. Simplemente es el tipo de síntesis más utilizado y más fácil de entender. Existen otros tipos como la síntesis FM, introducida en el año 83 por Yamaha con el clásico DX7, additiva, o la última, síntesis virtual.

Para el estudio de la síntesis es más apropiado utilizar un sintetizador analógico ya que los distintos parámetros están dispuestos de la misma manera que sigue la señal desde el oscilador hasta el amplificador pasando por los distintos dispositivos, consiguiendo de esta manera que "casi" se vea el flujo de los electrones que forman la señal. En un sintetizador digital, los distintos parámetros son accesibles mediante unos pocos botones y son visualizados en unas pantallas LCD que la mayoría de veces tienen el tamaño de un par de dedos, con lo que la programación se convierte en un "martirio".

Para el aprendizaje, vamos a utilizar una serie de esquemas que se aplican a la mayoría de sintetizadores con el método de síntesis Substractiva, sean analógicos o digitales pero con los términos utilizados en los sintetizadores analógicos.

Los diferentes dispositivos

La síntesis musical se basa en una serie de dispositivos con una misión propia. Un sintetizador incorpora varios de esos dispositivos para su cometido. Los dispositivos principales que tratan la señal sonora en sí, están conectados en serie y cada uno añade o modifica la señal que por él pasa.

VCO: (Oscilador controlado por tensión).

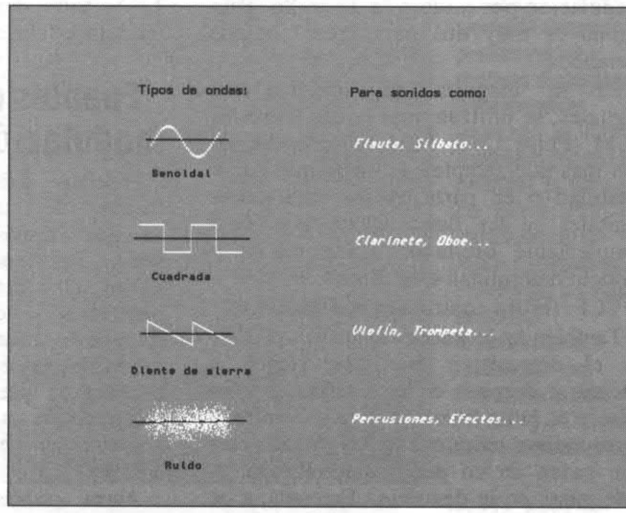


Figura3.En este gráfico se pueden observar 3 ejemplos de una onda de pulso tratado con PWM.

También denominado Oscilador. Es el primer dispositivo que nos vamos a encontrar y su función es la de generar una onda que será la base del futuro sonido. Para hacer que el VCO haga sonar las diferentes notas, se necesita una tensión cuyo valor variará en función de la nota que se quiera conseguir. Para entregar esta tensión, el sistema más empleado es un teclado, aunque estas tensiones las podría entregar cualquier otro dispositivo. A esta señal se la denomina CV (Control voltage).

Existen dos formas de entregar esta tensión: Lineal y Exponencialmente. Para no complicar mucho el tema, diremos que la más utilizada es la Exponencial, sin entrar en más detalles. Se determina una tensión de 83,3 milivoltios (exponencial) por nota, lo que hace un total de 1 voltio por octava. En algunos osciladores es posible conmutar la tensión de control para que siempre que se pulse una nota éste oscile a la misma frecuencia, haciendo sonar siempre la misma nota.

Los osciladores pueden generar varios tipos de ondas como senoidales, cuadradas, triangulares, etc, teniendo más posibilidades de encontrar la que más se parezca a la base del sonido a sintetizar. También hay modelos que pueden entregar dos tipos de onda a la vez, para crear sonidos más complejos. Para el proceso de las ondas, algunos osciladores incorporan un parámetro denominado "PWM", Anchura de Pulso Modulable, cuya función es la de "estrechar" o "alargar" la anchura de una onda de pulso. Esta función va creando diferencias en dicha anchura de forma automática y es útil para crear sonidos acústicos como el de la Guitarra.

Aparte del tipo de onda y el parámetro PWM, un oscilador puede incorporar: la selección de octava para tener acceso a todas las octavas si el teclado sólo accede a 2 o 3, la afinación y transposición de semitonos, entre otros.

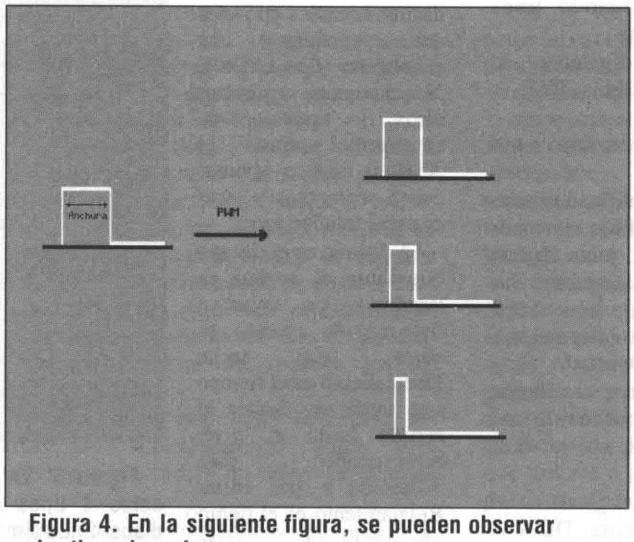


Figura 4. En la siguiente figura, se pueden observar varios tipos de ondas.

En sintetizadores con más de un oscilador, podemos encontrar una sección, llamada normalmente "Mixer", donde se puede hallar una función para sincronizar dichos osciladores. De esta manera, todos comienzan su ciclo a la vez que el oscilador que se toma como "maestro", que normalmente suele ser el primero. Esta función proporciona un sonido "roto".

También se pueden hallar las funciones de Modulación de osciladores como la

modulación por ruido o la de anillo. Esta última es muy útil para crear sonidos metálicos.

En la mayoría de sintetizadores digitales, se utilizan unas ondas llamadas PCM (Pulse Code Modulation), que no son más que samples de un sonido en su totalidad o en parte. A los osciladores digitales se les llama DCO, WAVE o simplemente oscilador. Cada marca y modelo determinan esto último.

VCF: (Filtro controlado por tensión).

También se le puede llamar filtro. Este es el dispositivo que nos vamos a encontrar después de un oscilador, y su misión es la de filtrar la onda que entrega el oscilador, eliminando las frecuencias que pasen de un punto determinado. A este punto se le denomina Frecuencia de corte o CutOff, y puede ser variado hasta encontrar el adecuado.

El filtro es uno de los dispositivos más importantes en un sintetizador, ya que con él vamos a determinar las características tímbricas del sonido a sintetizar.

Podemos decir que existen dos tipos de filtros básicos: Pasabajos (el más utilizado) y el Pasaaltos. El Pasabajos elimina las frecuencias que superan a la de corte, y el Pasaaltos, que como su nombre indica, elimina las frecuencias inferiores a la de corte. Conectando estos dos filtros en serie, se consigue un filtro Pasabanda que sólo deja pasar una banda de frecuencias. En paralelo se consigue un filtro de Reflexión de banda con el que se elimina un determinado rango de frecuencias. Lógicamente, el sintetizador ideal es aquél que incorpora varios tipos de filtros.

Como parámetros de un filtro podemos encontrar el tipo de filtro, la frecuencia de corte (Cutoff) y la Resonancia o factor "Q", entre otros. La resonancia amplifica las frecuencias cercanas a la de corte creando unos sonidos de corte electrónico.

En los sintetizadores digitales, al filtro se le denomina DCF, TVF o simplemente filtro.

VCA: (Amplificador controlado por tensión).

Este dispositivo es un amplificador cuya ganancia está controlada por unas tensiones dadas por el ADSR. El VCA, junto con un ADSR, se encarga de determinar las características de amplitud (volumen) del sonido a sintetizar. Para más información, podéis remitiros al siguiente apartado.

También lo podemos llamar amplificador, pero para no confundirlo con otros tipos de amplificadores, utilizaremos el término VCA.

En los sintetizadores digitales, al amplificador se le denomina DCA o TVA, todo depende del modelo y fabricante.

Fuentes de modulación

Podemos definir como fuentes de modulación aquellos dispositivos y señales de control que actúen sobre determinados parámetros de los dispositivos controlados o modulados. Por ejemplo, un oscilador puede ser modulado por un LFO para generar un efecto de Vibrato.

Ahora podréis conocer cuáles son las fuentes de modulación básicas:

ADSR: (Ataque, Decaimiento, Sostenimiento y Relajamiento).

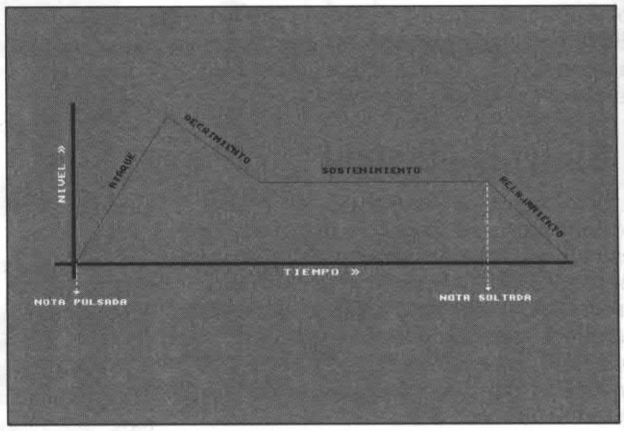
También se le puede llamar envolvente. Podemos decir que se trata de una fuente de modulación, y de hecho es la principal moduladora del VCA. No es más que una secuencia de tensiones que determina unos niveles y unos tiempos. Aplicada a un VCA, puede hacer que el sonido suba progresivamente de volumen, para luego decaer de una forma rápida, por ejemplo. El ADSR se puede utilizar para modular otros dispositivos como el filtro, haciendo que, por ejemplo, éste se abra de una forma rápida y luego se vaya cerrando hasta no dejar pasar "casi" ninguna frecuencia consiguiendo un sonido sordo.

Como hemos mencionado, el ADSR es una secuencia de tensiones y, como tal, se ha de activar de alguna forma. Lógicamente, esta secuencia se ha de poner en marcha cuando se pulsa una nota, y para ello se necesita otra señal que provenga, en este caso, del teclado, que la active. A esta señal se la denomina GATE.

Ataque, Decaimiento, Sostenimiento y Relajamiento, son los distintos tiempos y niveles que contiene una envolvente tipo ADSR. Nos podemos encontrar otros tipos de envolventes como el ASR, o incluso algunas con 8 segmentos y otras con una función loop.

El Ataque es el tiempo que tarda el sonido en llegar a un volumen determinado cuando se pulsa una tecla. Decaimiento es el tiempo que tarda en decaer el sonido hasta el nivel determinado para Sostenido y, por último, Relajamiento es el tiempo que tarda en "apagarse" dicho sonido cuando se suelta la tecla.

Figura 6. En el siguiente gráfico se observa cómo actúan los diferentes segmentos de un ADSR.



LFO: (Oscilador de baja frecuencia).

Es otra fuente de modulación normalmente asociada al efecto de vibrato pero, como tal, puede modular cualquier dispositivo. Aplicado al VCO, entregará una cantidad de tensión determinada a una velocidad también determinada, que junto con la tensión de nota que entrega el teclado, producirá la característica variación tonal de un vibrato. Aplicado al VCA, hara que este haga subir y bajar el volumen (a una velocidad e intensidad determinadas) del sonido creando un efecto de Trémolo. Al igual que el VCO, este oscilador puede utilizar varios tipos de ondas.

Aunque un LFO sea una fuente de modulación, sus parámetros principales, velocidad y profundidad, se pueden modular a su vez por una envolvente, por la clásica rueda de modulación que incorporan algunos sintetizadores, o por cualquier otra fuente de modulación, incluso con pulsos de reloj MIDI. Un LFO oscilará en un rango de frecuencias de

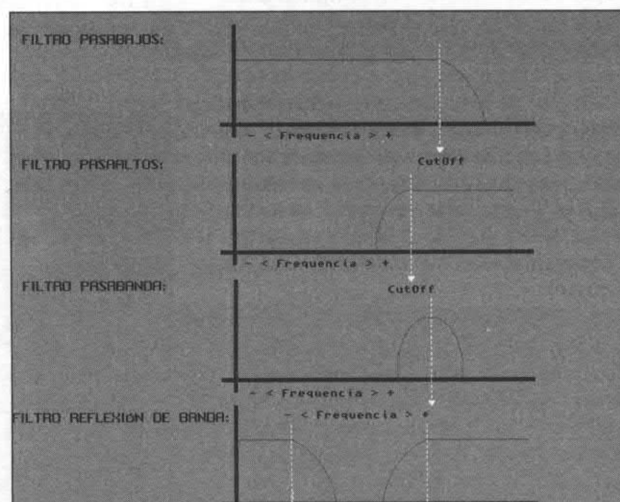


Figura 5. En el siguiente ejemplo, podéis ver cómo actúan estos 4 tipos de filtros de una forma más clara. La línea discontinua simboliza una hipotética frecuencia de corte o CutOff.

entre 0.3 Hz hasta los 20 Hz. Esto depende del fabricante, modelo, etc. En algunos sintetizadores como el MiniMoog, es posible hacer que el LFO oscile a frecuencias de audio, es decir, frecuencias superiores a los 20 Hz.

MOD WHEEL: (Rueda de modulación).

Suele ser una rueda colocada en el lado izquierdo de algunos sintetizadores. Dicha rueda suele ser la encargada de modular la profundidad de un LFO.

PITCH BEND: (Rueda de inflexión tonal).

Esta rueda también está colocada en el lado izquierdo de un sintetizador y modula directamente el tono generado por el VCO. Si se mueve hacia delante o la derecha, se genera un aumento de tono y éste disminuye cuando el movimiento es hacia abajo o la izquierda. Esta rueda tiene un centrado automático o un enclavamiento en el medio de su recorrido. Este punto tiene una inflexión 0.

VELOCITY:

Esta función simula el teclado de un Piano. Al pulsar una tecla fuertemente, se genera un sonido con un volumen más alto que si se pulsa débilmente, suponiendo que esté modulando al VCA o amplificador.

AFTERTOUCH:

Cuando a una tecla pulsada se le aplica una presión determinada, se genera una señal para modular. Esta función se suele utilizar para modular la profundidad de un LFO y se encuentra en sintetizadores relativamente modernos.

Hay algunas fuentes de modulación más, pero esto se podría convertir en una enciclopedia, y no es conveniente.

En algunos sintetizadores, las fuentes de modulación están asignadas a los diferentes dispositivos. Es interesante poseer un sintetizador en el que estas fuentes de modulación puedan ser asignadas por el usuario aumentando así su calidad como, por ejemplo, el antiguo modelo VCS3 de la empresa EMS el cual posee una matriz de modulación programable mediante una especie de "PINS" asignando de una forma más interesante dichas fuentes de modulación.

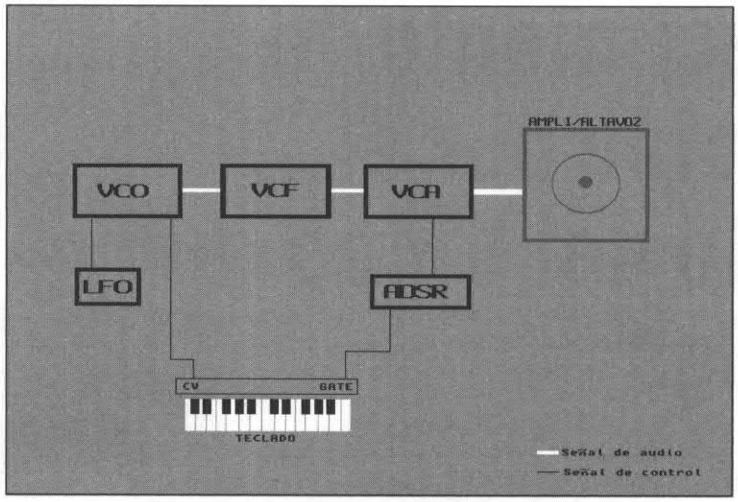


Figura 7. En este siguiente esquema se pueden ver los distintos dispositivos anteriormente explicado: un VCO modulado por un LFO (Vibrato), un filtro y por último, un VCA modulado por un ADSR o envolvente. Podréis ver las señales de control provenientes del teclado, CV que determina la nota pulsada y GATE que activa la envolvente.

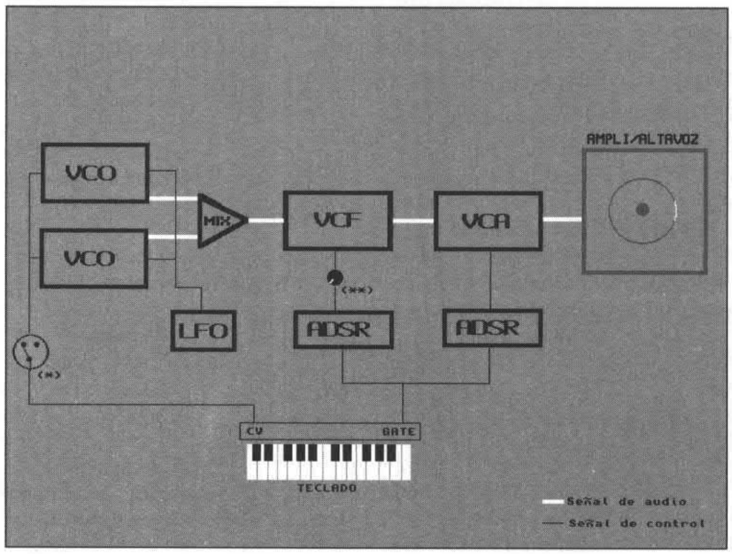


Figura 8. Ahora otro esquema más complicado con dos VCO cuyas salidas son mezcladas para obtener una sola señal. Estos VCO son modulados por un único LFO. La tensión dada por el teclado puede ser conmutada para que los VCO oscilen siempre a la misma frecuencia o lo hagan normalmente (*). Una envolvente que modulará el filtro, la cual incluye un control para determinar qué cantidad de envolvente le es aplicada al mismo (**) y, por último, un VCA idéntico al esquema anterior.

Los esquemas.

Todos estos dispositivos son, como mínimo, necesarios para poder sintetizar un sonido en condiciones y que sólo podrán hacer sonar una nota a la vez. Para obtener una polifonía de dos notas se duplicará el número de dispositivos, para una de tres notas se triplicará y así sucesivamente. Esto no implica que un sintetizador con 8 voces de polifonía incorpore 8 filtros, por ejemplo. Estos dispositivos pueden estar "ocultos" y programarse como una unidad.

El sistema se puede "agrandar" hasta límites insospechables, con señales de control para velocidad, aftertouch, utilización de varios LFO's y envolventes, mezcla de osciladores, etc, etc. No vamosa a complicar más las cosas.

En la actualidad.

La música Dance ha puesto de moda los antiguos sintetizadores analógicos hasta el punto de que las diferentes empresas que fabrican sintetizadores empiecen a producir modelos semianalógicos/analógicos añadiendo las ventajas que los sistemas digitales ofrecen. El sonido generado analógicamente es más "grueso" y cálido que el ofrecido por los digitales, ya que contienen mayor número de armónicos y son útiles para sonidos de bajo y cuerdas. El sonido digital es más limpio y cristalino y ofrece una mejor emulación de sonidos "reales" como el Piano. Aparte, un sintetizador digital ofrece un número considerable de recursos como el MIDI, procesadores de efectos, etc... y sus precio es algo más económico. El analógico se programa de una forma más rápida y sus filtros son mejores que los digitales.

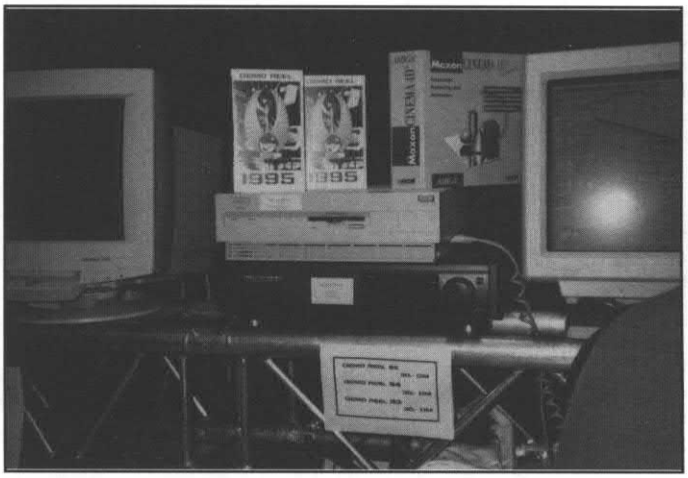
Hay músicos que están utilizando los analógicos prácticamente desde que salieron al mercado y no entran en el juego de la moda Dance.

Los precios de los analógicos han subido de una forma considerable, por ejemplo, encontrar un MiniMoog por menos de las 150.000 ptas. es una "ganga". Estamos hablando de un modelo del año 70, un clásico de los clásicos, pero creo esos precios son abusivos. Y todo por la música Dance, que al fin y al cabo cumple su cometido y absolutamente nada más.

Uno de los intrumentos de moda por su potencial es el Sampler. Se puede decir que es el intrumento más potente, ya que no está limitado en el número de ondas. Aun de esta manera, en lo que a síntesis se refiere, hay algunos que no tienen tantas posibilidades como algunos sintetizadores. Todavía hay músicos de renombre que siguen utilizando samplers de 8 bits como J.M.Jarre con el impresionante Fairlight.

Con cualquier sintetizador (digno de serlo) se puede hacer música indistintamente si es analógico o digital, y no es necesario entrar en modas, símplemente guíate por tus preferencias, oye, infórmate, y si así lo quieres, consume. Una de las cosas que se aprenden con los sintetizadores es que ése que utilizas o podrías adquirir, siempre te puede sorprender.■

El crecimiento de la afición por el mundo del Vídeo y Amiga



Antonio Hortal

La evolución de la edición de vídeo ha sido verdaderamente espectacular en los últimos tiempos. Estábamos acostumbrados a ver a un señor pasando hojas delante de la cámara a modo de presentación de los créditos de alguna sórdida película cuando nos impresionaron en el cine al ver el genial efecto de titulación en la trilogía de Star Wars y pensábamos que se trataba de algo de otro mundo. Desde entonces, la videoedición ha sido altamente explotada y se presenta en multitud de medios. Los programas de televisión, las agencias publicistas, medios educativos, la industria cinematográfica y algunos campos del entretenimiento han asumido esta nueva tecnología como algo propio de su actividad.

También en los ambientes domésticos se ha integrado esta nueva tecnología. Cualquier persona aficionada al vídeo puede comprarse su cámara, filmar todo aquello que le apetezca y montarlo posteriormente con la ayuda de su vídeo. Su mayor problema se presentaba cuando quería incluir algún tipo de titulación en sus producciones o banda sonora. Algunas marcas como Philips o Sony fabricaban costosos aparatos de titulación y efectos, pero desgraciadamente sólo tenían acceso a ellos los profesionales que podían invertir una fuerte cantidad de dinero en toda esta parafernalia,y la calidad de sus prestaciones era altamente cuestionable y sin ninguna capacidad de expansión.

La aparición de la informática también supuso una revolución, y algunos cerebros se plantearon la edición de vídeo mediante este sistema. Los primeros pasos los dieron los fabricantes de MSX (que curiosamente muchos de ellos fabricaban las antes mencionadas tituladoras y demás equipos de vídeo) al introducir en el mercado máquinas con aptitudes para el vídeo, capacidad de crear gráficos en color, de captar imágenes de una fuente mediante la digitalización y la inserción de música generada por el mismo. Al poco tiempo, una nueva generación de ordenadores apareció y machacó a toda la competencia de este sector, adivinen de qué máquina se trata. Mucha gente cree que todo este sector informático está envuelto por una especie de aura mística y que para sacar partido de esta tecnología hace falta un impresionante nivel de conocimientos sobre el tema.Nada más lejos de la realidad , el ordenador se encarga de simplificar enormemente estas tareas,tan sólo es necesaria una mínima experiencia que se adquiere sobre la marcha y mucha imaginación.

La titulación es una de las posibilidades con más aceptación y más utilizada por todo este colectivo de usuarios dedicados al vídeo.Desde el simple aficionado que se deleita viendo aparecer por la pantalla de su televisor su nombre moviéndose por la pantalla, hasta las grandes cadenas de televisión que insertan títulos a cada instante en sus programas y anuncios.

Para este cometido,ciertamente no es necesaria una gran inversión.Es posible crear cualquier título o imagen en nuestro ordenador y después grabarlo directamente a vídeo sin complicaciones obteniendo muy buenos resultados.La técnica de inserción es muy simple , para ello sólo necesitaremos un programa que nos permita crear gráficos (DPaint IV , PPaint , Brilliance ...) y diseñar las pantallas , ya sean títulos , gráficos o animaciones, y grabarlos posteriormente en vídeo.Es un método muy simple y sencillo, pero bastante limitado.Si queremos insertar los títulos con los ansiados efectos , tenemos todo un abanico de programas que nos ofrecen estas posibilidades profesionales , pero llegados a este punto tenga en cuenta que los requisitos de su sistema crecerán y se verá obligado a invertir en más memoria y mejor equipo.

Para afrontar el reto de la videoedición, se han creado muchos periféricos y artilugios que ofrecen nuevas posibilidades como es el caso de los digitalizadores y genlocks.Dichos aparatos son aliados inapreciables para todo aquél que pretenda conseguir resultados más profesionales.Los digitalizadores son aparatos que permiten captar imágenes fijas procedentes de una señal de vídeo ,así podremos transformar una imagen en un gráfico con el que poder trabajar y manipularlo a nuestro gusto y necesidad.Hay muchas clases de digitalizadores con mejores o peores prestaciones,la diferencia principal reside en la capacidad de capturar gráficos en tiempo real y en los bitplanes que soporte el digitalizador.

Los genlocks (como he dicho antes) son dispositivos que permiten mezclar una señal de vídeo con una generada por nuestro ordenador. Generalmente,dicho aparato no se hace necesario,ya que se pueden conseguir unos buenos resultados combinando gráficos creados por el ordenador o capturados por un digitalizador con títulos moviéndose por la pantalla,pero, para aquellas personas que les sea imprescindible trabajar con una señal de vídeo real, el genlock les proporcionará una ayuda inapreciable consiguiendo una calidad tan profesional como la que podemos ver por televisión.

El software de edición de vídeo ha sido uno de los aspectos que más ha evolucionado en los últimos años.Existen viejas aplicaciones como TV Text,Animagic o Lights,camera,action, que sorprendían a los usuarios por su facilidad de uso y su potencia.Si los comparamos con alguna de las nuevas aplicaciones (Scala MM, Adorage,VideoStage Pro,...) verá hasta qué punto se han desfasado.Aunque sea difícil escoger uno de ellos,me quedaría con Scala, ya que su facilidad de uso permitirá al usuario novato explorar e introducirse en este mundo y el usuario experimentado podrá controlar y sincronizar directamente desde el programa señales de vídeos o laser-discs con secuencias generadas por él mismo y con cualquier fuente de audio.

Hoy en día, el mundo Amiga puede ofrecer soluciones para cualquiera , y aunque el equipo que usted posea sea un factor importante, sólo podrá verse limitado por su imaginación.■

Internet y Amiga...

Uno de los temas de más interés para todos nuestros lectores es Internet. Y no sólo de nuestros lectores, ya que prácticamente cualquier usuario ha oído hablar de ella y seguramente, después del apoyo masivo y publicidad que le están dando las grandes empresas, ha sentido curiosidad por saber cómo y dónde conectarse.

Y es que la red de redes está levantando pasiones entre los que así mismo se llaman navegantes de un mundo virtual llamado cyberespacio.

Hasta hace bien poco, conectarse a este mundo era un lujo de pocos, debido principalmente al elevado coste que ello suponía. Sin embargo, con la reciente creación de InfoVía por parte de telefónica, el mundo de Internet está al alcance de todo aquél que tenga un teléfono, un ordenador y un modem.

Acompañando a este movimiento, al que algunos califican ya como el nacimiento de una nueva cultura, han surgido de la nada una docena de revistas que tratan sobre el tema, todas ellas dispuestas a dar la máxima información sobre cómo y dónde conectarse.

Pero para estas revistas, los únicos usuarios que pueden conectarse a Internet son los de PC y los de MAC, incluyendo la élite que tenga Silicon Graphics, Workstations o similares. El resto, es decir, los usuarios de Amiga, no saben o no pueden o no deben.

Pero eso no es cierto. Nos negamos a creer que los miles de usuarios que existen en este país de Amiga se nieguen a navegar por el cyberespacio, por supuesto, con su Amiga.

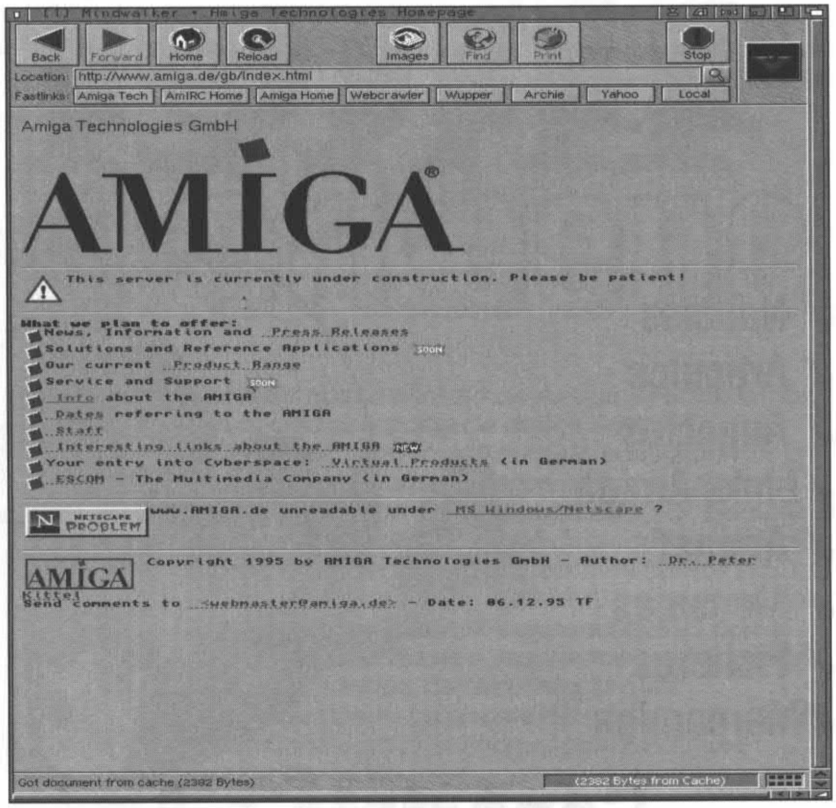
Es posible hacerlo. Con cualquier Amiga, el software necesario de red y un modem. Es posible hacerlo a través de Infovía o directamente con un proveedor.

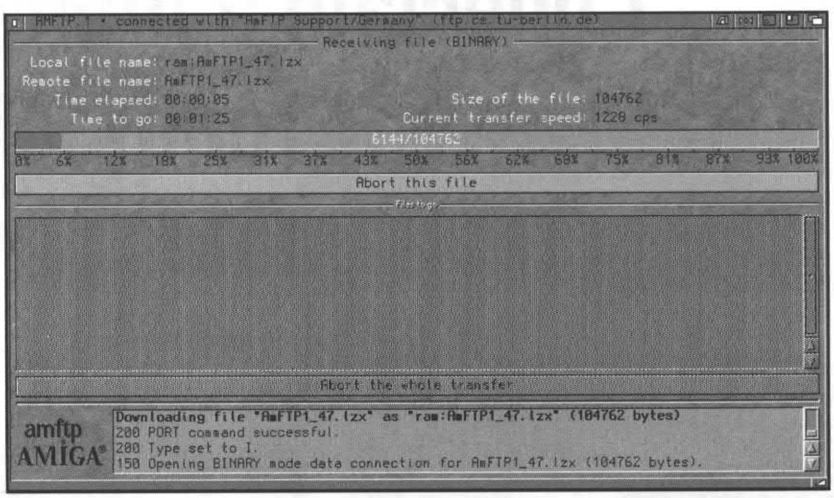
¿Qué es lo que falla entonces? La información y los programas.

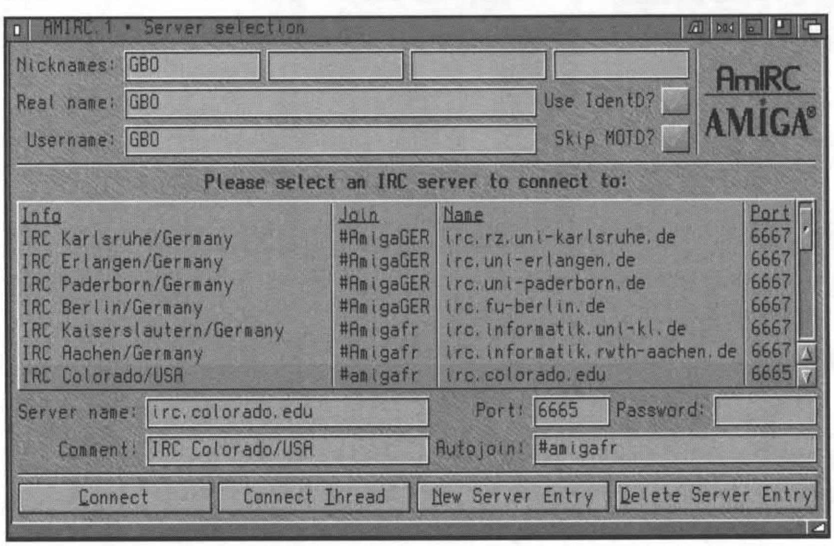
Sólo debemos reunir varios ingredientes, hacer bien la mezcla, y como resultado, obtendremos una conexión a Internet tal y como el resto de plataformas lo consiguen (¡y a veces hasta mejor debido al sistema operativo del Amiga...).

En los próximos números de Amiga.InFo veremos cómo encontrar los programas y cómo configurarlos para que nuestro Amiga se conecte fácilmente a Internet. Pero no sólo eso, también listaremos los proveedores y sus tarifas de conexión, así como direcciones de los web más interesantes. ¡A navegar todos con el Amiga!■

e-mail: infotech@readysoft.es
www: http://www.readysoft.es/amigainfo







Internet

¿A qué esperas para entrar en CyberInFo?

- ✓ Noticias
- ✓ Artículos
- ✓ Anuncios
- ✓ Links Amiga
- ✓ Aminet
- ✓ Mensajes
- ✓ Ficheros
- ✓ Mercamiga

AMIGA.InFo

Conéctate a AmigaInFo Online!

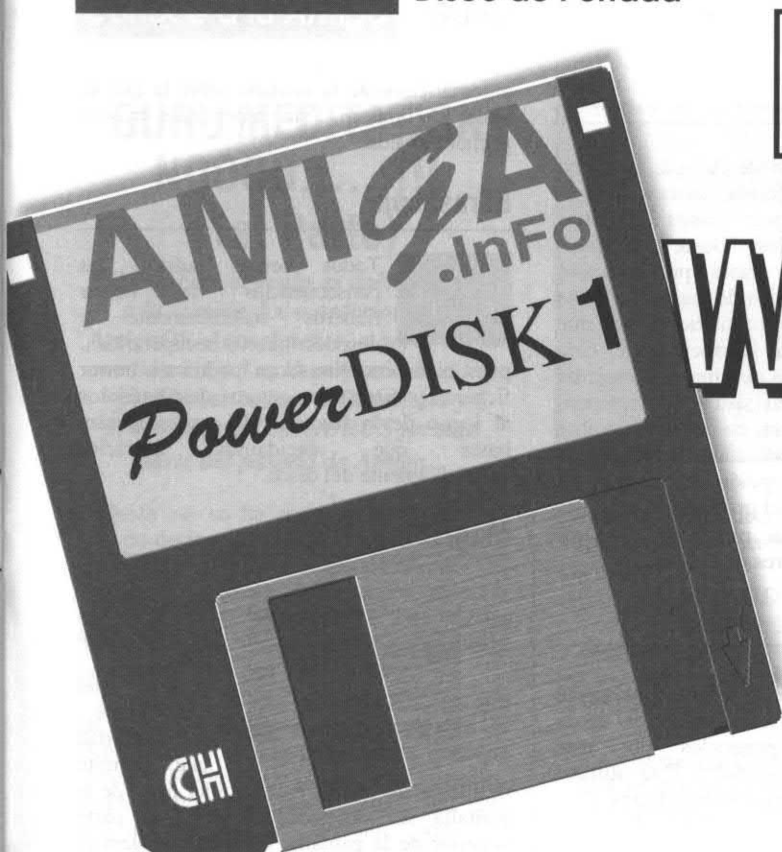
http://www.readysoft.es/amigainfo/

email:infotech@readysoft.es

Web de AmigaInFo en construcción. Dirección Internet temporal.



¡Colecciona Amiga.InFo!
Servicio de venta de números atrasados al precio especial de 950 Ptas. (Incluyen discos de portada)
Tlf. (93) 680 04 34



Especial Workbench

Con este nuevo número de Amiga.InFo, iniciamos una nueva colección de discos llamada "POWERDISK". Con cada número entregaremos un disco con programas, juegos, utilidades diversas, relacionados con un tema concreto. Por ejemplo, el número 1 de PowerDISK está dedicado a utilidades para el Workbench y Shell. También hemos incluido un magnífico juego llamado LINGO y que muchos conoceréis por existir un concurso en TV2 con el mismo nombre. Ha sido programado por Christian Uceda Fernández, de Granada, al cual agradecemos su colaboración y animamos desde Amiga.InFo para que siga programando una versión del Trivia...

ATENCIÓN

✓ Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS 880 Kb (Fast File System). En el caso de tener una unidad de alta densidad -la unidad interna de un A4000 o cualquier unidad externa que pueda formatear a 1.76 Mb-, es necesario tapar el orificio de la izquierda del disquete con cinta adhesiva.

✓ Para instalar los programas, es recomendable que se ejecute el icono de instalación preparado para tal propósito en el mismo disco. También es aconsejable arrancar del mismo disco de la revista y no del disco duro u otro disco. Siga las instrucciones que vayan apareciendo.

✓ La gran mayoría de los programas incluidos requieren una versión del sistema operativo 2.x o superior, 1 MegaByte de memoria RAM y disco duro.

✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.

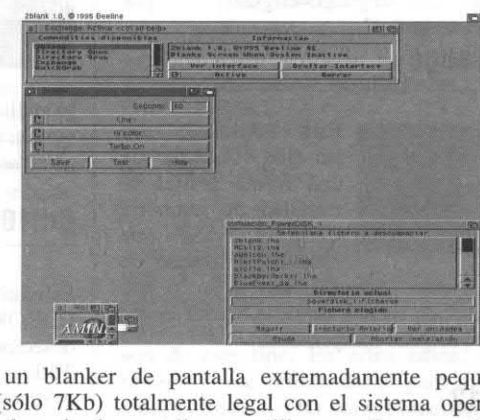
✓ En caso de que el disco le llegue en malas condiciones debido a una mala manipulación del transporte, no dude en remitirlo de nuevo con sus datos personales a: Amiga.InFo Apdo.166 08750 Molins de Rei (Barcelona) REF: Discos Erróneos. Se lo cambiaremos por uno nuevo.

✓ La revista Amiga.InFo no se hace responsable de los problemas derivados de una incorrecta manipulación por parte del usuario del contenido del disco.

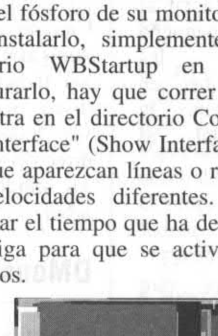
✓ Amiga.InFo ha realizado todos los esfuerzos posibles para conseguir que PowerDISK sea fácil de instalar y usar, así como de asegurar que sea compatible con todos los sistemas posibles.

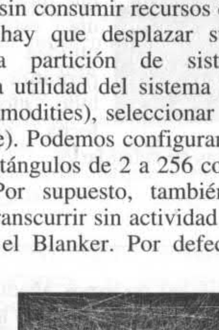
Si no consigue instalar algún programa o tiene problemas al usarlo, no dude en enviarnos una carta a la sección CARTAS Y DUDAS describiéndolo detalladamente y especificando las características técnicas de su Amiga (aceleradora, memoria, disco duro, cdrom, etc..)

2blank



Este es un blanker de pantalla extremadamente pequeño en tamaño (sólo 7Kb) totalmente legal con el sistema operativo y sensible al modo de pantalla que utilicemos. Es compatible con procesadores como el 68040 o 68060 y no consume prácticamente memoria ni CPU...Toda una joya para los usuarios que quieran salvar el fósforo de su monitor sin consumir recursos del sistema. Para instalarlo, simplemente hay que desplazar su icono al directorio WBStartup en la partición de sistema. Para configurarlo, hay que correr la utilidad del sistema Exange (se encuentra en el directorio Commodities), seleccionar "2Blank" y "Ver Interface" (Show Interface). Podemos configurar el Blanker para que aparezcan líneas o rectángulos de 2 a 256 colores y con dos velocidades diferentes. Por supuesto, también podemos controlar el tiempo que ha de transcurrir sin actividad ninguna en el Amiga para que se active el Blanker. Por defecto, son 60 segundos.





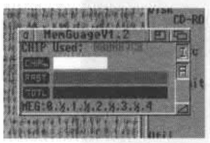
MenuKeys

Con esta utilidad es posible seleccionar las opciones de los menús de las aplicaciones sin necesidad de utilizar el ratón. A través del teclado, podremos desplegar los menús y selccionar la opción que nos interese. Para los amantes del teclado...esta utilidad será sin duda una joya. En los tooltypes de la utilidad se pueden configurar las teclas a nuestro gusto. Por ejemplo, después de ejecutar esta commoditie, apretar simultáneamente las teclas Amiga Izquierda y Barra de Espacio y veremos como se despliegan los menús. Con las teclas de cursor podremos desplazarnos entre los submenús y seleccionar uno de ellos de nuevo con la barra de espacio.

WordWorth Castellano

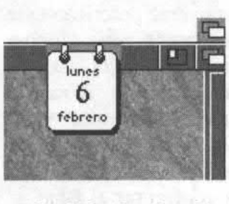
De nuevo nuestro colaborador J.Maria Martinez ha traducido al castellano otro de los programas que acompañan al Magic Pack de los nuevos A1200. Esta vez se trata del procesador de textos Wordworth.
Para convertirlo al castellano, sólo es necesario descomprimir el fichero "wordworth.lha" del disco y copiar el directorio" Español"en el directorio 'Catalogs' donde esté instalado vuestro WordWorth4SE. Después cambiar la Tooltype "language=english" por "language=español".

MemGauge



Esta utilidad nos permite visualizar de una forma gráfica la cantidad de memoria CHIP y FAST que estamos utilizando en todo momento. Además, nos avisa si nos quedamos con menos de 60 Kb para evitar posibles cuelgues inesperados...

ACalc12



Para los usuarios que quieran estar al día, esta pequeña utilidad les permitirá saber en todo momento la fecha actual, al estilo de hojas de calendario.

AddIcon

Con esta utilidad podemos añadir iconos a una lista de ficheros que no los tenga, pero además, podremos asignarle una tool por defecto

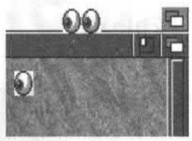
AlertPatch1_1

En la vida de usuario de Amiga, como en cualquier otra plataforma, hemos sido a veces atacados por unos "bichos informáticos" llamados "Gurus". Debidos generalmente a una mala programación (bugs) o a errores físicos de hardware, estos gurus nos avisan (y de paso cuelgan) de que algo no ha funcionado correctamente. Con este programa, además del típico mensaje de GURU que nos da el sistema, obtenemos más informción valiosa, como es el nombre de la tarea que ha producido el error, el tipo de error y una descripción del mismo, un volcado de registros del procesador, etc.
Sin duda alguna, un programa que nos ahorrará muchos dolores de cabeza...

Alotto

Seguramente algún lector se verá gratamente beneficiado cuando sus 6 números de la Loteria Primitiva generados por este programa sean los ganadores. Una utilidad que puede reportar bastantes beneficios...

BlueEyes1_2a



Más que utilidad podría denominarse "adorno" para el Workbench. Este programa crea unos ojos mirones en la pantalla del WB que siguen con la mirada continuamente al puntero. Simpáticos ¿Verdad?

Cdt10

Esta utilidad de CLI nos permite controlar el CDROM para poder escuchar la canción que deseemos, expulsar el CD o introducirlo. Todo, desde una Shell y sin interfaz gráfico...ideal para nuestros propios scripts.

DirTree20

Cuando ejecutamos el comando dir del AmigaDOS este nos devuelve un listado con los ficheros y directorios existentes en el disco. Sin embargo, con Dirtree, podremos ver todos los ficheros existentes en el directorio y todos los ficheros existentes en los subdirectorios, ordenados en forma de árbol.

DMouse

Esta utilidad conecta el "turbo" en el puntero del ratón de forma que su movimiento por pantalla se acelera más de 10 veces...además, y como bonus, un sencillo pero práctico blanker. También activa automáticamente la ventana sobre la que se situe el puntero, sin tener que marcar primero en ella.

ETrashcan



Todos hemos sufrido las consecuencias de borrar ficheros indebidamente y después querer recuperarlos... pues bien, con Etrashcan podremos borrar ficheros y directorios enteros desplazádolos al icono de la basura. Allí permanecerán, hasta que decidamos borrarlos definitivamente del disco.

MagicMenu1.29



Hemos incluido una nueva versión del MagicMenú, la utilidad que permite desplegar los menús en cualquier parte de la pantalla sin necesidad de ir a la parte superior de la pantalla. Facilita y acelera el uso de las aplicaciones que dependan en gran parte de muchas opciones situadas en los menús. Además, puede cambiar el aspecto de los mismos y trabajar conjuntamente con el MUI y MagicWb.

Orpsw

Utilidad que nos permite proteger el disco duro utilizando un password para poder acceder a él.

Recover

Sin duda alguna, esta utilidad salvará horas de trabajo a muchos de nuestros lectores, ya que permite recuperar los ficheros borrados por accidente.

ScreenClock

Utilidad multiuso que permite visualizar la hora, fecha, memoria libre y uso de la CPU en la barra de menú del WB.

Juego:LinGO

Gracias a Christian Uceda (Granada), magnífico programador de la versión para Amiga del conocido juego de TV, hemos podido incluir en nuestro disco este juego, para que todos los lectores puedan disfrutar y pasar un buen rato adivinando palabras fáciles y no tan fáciles... ¿a qué esperas para probarlo en tu Amiga?■

GURU MEDITATION NOOOO......!!! (1a. Parte)

NOTA: Este artículo es aplicable sólo a la versión 1.x o anteriores del AmigaOS. Actualmente, a partir de la versión 2.x y 3.x, la mayoría de estos problemas se han solucionado y prácticamente los GURUS forman parte del pasado de Amiga...

GURU MEDITATION

81020004. 340895DE

Quién no se ha encontrado alguna vez (por no decir muchas) con los problemas de los GURUs y de los cuelgues increibles del Amiga, supongo que todos hemos tenido la suerte de verlos (!) y más de una vez de maldecirlos por salir en un momento muy oportuno...

El Amiga , aun asi , no es realmente (en un 90%) de las ocasiones el culpable de estos fallos, sino que como ahora veremos somos ¡NOSOTROS! los que tenemos muchos errores de manejo quizás por falta de información y también por una programación por parte de los programadores no demasiado legal....

Todos sabemos que el Amiga es una máquina compleja debido a que en su placa cooperan unidos chips de gráficos, sonido y memoria que junto con la multitarea hacen de esta máquina una de las más avanzadas. La mayoría de los gurus se producen por fallos de programación, en programas que no han sido diseñados a la hora de manejar la memoria libre, las pantallas, las librerías, las ventanas, los ficheros, los accesos a disco...etc o que no han tenido en cuenta que pueden haber otras tareas corriendo simultáneamente.

Para rizar el rizo, además de los GURUs hay otros cuelgues todavía más misteriosos que se producen en cualquier momento y sin razon aparente, puede ser al abrir o cerrar una ventana, al seleccionar una opción de un menú o mientras el ordenador está realizando una serie de cálculos. Todavía no se ha encontrado una respuesta satisfactoria de su origen, pero se supone que todo se debe a sobrecargas en algunas partes o zonas especificas del Amiga, como la memoria, la velocidad de proceso, el acceso a disco (el RAM sobretodo) o el abuso de la multitarea.

Decir que es conveniente siempre grabar un trabajo cada cierto tiempo, de esta forma no insultaremos al "pobre bicho" cuando salga un GURU. Bueno, quizás lo peor de todo es tanto el GURU, como el no saber por qué o de dónde ha salido. Esta es la principal razón de este artículo, de esta forma todos podremos intentarlos evitar y que no aparezcan por nuestros dominios.

La principal función del GURU es indicar dónde y por qué se ha producido un determinado fallo, y esto lo hace de una manera muy original, abriendo una ventana parpadeante con fondo negro y letras rojas que en el fondo tienen algo de terrorífico. Aparecen dos números de ocho dígitos tal que este:

GURU MEDITATION:
81020004. 340895DE

Generalmente este aviso esta precedido por una ventada del WorkBench, en el que se indica algo así como...

Software Error. Task Held
SELECT CANCEL TO Reset/Debug
RETRY CANCEL

Si seleccionamos RETRY con el ratón, veremos como a veces el ordenador sigue empeñado en colgarse... si seleccionamos el CANCEL, tachan, tachan, vemos como el LED ROJO parpadea y sale por el fondo un color negro-rojo.....

Con el guru meditation aparecen dos números, el primero contiene la información sobre el error y el segundo la dirección absoluta de memoria en la que se encontraba la tarea en el momento de detenerse (no tiene por que ser la dirección donde se ha producido el fallo). Este es el significado de los dígitos:

```
GURU MEDITATION: 00 00 0000.00000000
ID del Subsistema _____|  |    |    |
Error Genera      ________|    |    |
Error Especifico  _____________|    |
Dirección de la Tarea ______________|
```

Cada una de estas secciones de los números del GURU tiene unos códigos estándar asociados, que indican la fuente del error. Estos códigos son los siguientes:

IDs de Subsistema

Librerías	
CPU	00
Exec	01
Gráficos	02
Layers	03
Intuition	04
Matemático	05
Lista Copper	06
DOS	07
RAM	08
Iconos	09
Expansión	0A

Periféricos

Sonido	10
Consola	11
Port Juegos	12
Teclado	13
Trackdisk	14
Temporizador	15

Recursos

CIA	20
Disco	21
Varios	22

Otros

Arranque	30
Workbench	31
DiskCopy	32

Errores Generales

No aplicable	00
Memoria Insuficiente	01
Error en MakeLibrary	02
Error en OpenLibrary	03
Error en OpenDevice	04
Error en OpenResource	05
Error de I/O	06
Sin señal	07

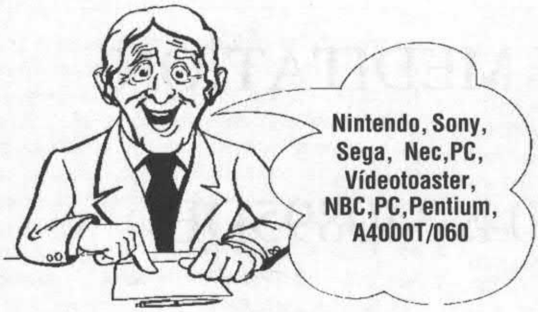
Errores Especificos Importantes

EXEC.LIBRARY	8100xxxx
GRAPHICS.LIBRARY	8201xxxx
LAYERS.LIBRARY	8301xxxx
INTUTION.LIBRARY	8400xxxx
	8401xxxx
	0400xxxx

Si el primer dígito del GURU es mayor que 3, entonces el error es del tipo no-recuperable, y a continuación se producirá un RESET. Casi todos los GURUs son de este tipo. En estos casos, se debe restar 8 a ese primer dígito para obtener el valor correcto del ID del subsistema.

Para finalizar, comentar que existe un programa llamado GOMF que permite salvarnos casi siempre de los gurus, puesto que si detecta uno te da opción a intentar solventar el problema que ha originado el GURU, y de esta forma no se cuelga. Este programa esta recomendado siempre que trabajemos compilando programas, especialmente en assembler, puesto que antes de que se te cuelgue o bien lo arregla el propio GOMF o te da tiempo a grabar el fuente...

En el próximo AInFo veremos los Gurus más importantes y frecuentes y nos centraremos en la version 2.x y 3.x del Workbench.... Afortunadamente, en estas versiones, la frecuencia de aparición de los GURUS es mucho menor que en la v1.x y el sistema controla de una manera más optimizada y segura estos tipos de errores.■



Misceláneo de pensamientos plasmados en papel por un usuario de Amiga...

¿Cómo es que se licencian tantos juegos nuevos, tantas técnicas revolucionarias, tantos buenos programadores y nuevos ordenadores (o "intento de", en el caso del PC) con una velocidad tan pasmosa?.Yo lo comprendo en parte.Comprendo que tienen que ir al que más mercado tiene, o al que más venda o al que más pague , cualquiera de las tres.(Obviamente hay muchas más, pero algunas ofenderían a más de uno, y yo soy escritor, no buscabroncas)

Como iba diciendo, están monopolizando un solo ordenador.Cada casa presenta su nueva aceleradora gráfica, su nuevo sistema para presentar más polígonos más nítidamente. La empresa japonesa Sega, líder del mercado de las recreativas, hizo público hace relativamente poco su nueva tarjeta que será utilizada por los ordenadores Pentium para ejecutar los juegos de Saturn (la consola de Nueva Generación de Sega con potencia de 32 Bits) y Megadrive, la consola de 16 Bits que tanto quería competir contra la Super Famicom de Nintendo, y que no tenía nada que hacer contra ella.Aún así, demostraba un buen nivel, y yo mismo he pasado muchas horas delante de ella..Pero a lo que vamos:la aceleradora esta va a ser carilla, y como se dé el mismo caso que el de la 3DO Blaster, que era casi más cara la tarjeta que la propia consola, estamos apañados.Pero supongamos que un "afortunado" poseedor de un Pentium se compra la 3DO Blaster, y luego la aceleradora de Sega Edge (fabricada en cooperación con Mvidia).Ese usuario va a poder utilizar de todo, más o menos.Pero luego va y se entera (ojo, esto es primicia.Gracias a Raúl Montón y Marcos García) de que ya mismo va a salir al mercado otra tarjeta fabricada por NEC, que permite utilizar los juegos de la Playstation en el PC.¿Pedirá tal vez un Pentium Pro a 133 Mhz?.Pero NEC también lanzó su sistema de nueva generación con la PC-FX, que como curiosidad también podía ser Fax adaptándole una actualización, y cuando Playstation y Saturn arrasaban en el mercado con sus lectores de doble velocidad, NEC ya había provisto a su criatura de un lector de cuádruple velocidad.Esta máquina se presentaba en formato torre.

En fin, que lo de las aceleradoras es todo un cachondeo.Los Slots del ordenador van a tener que ser ampliados si esto continúa así, pues con tantas ampliaciones esto va a ser el cuento de nunca acabar.Y hasta que se demuestre lo contrario, las tarjetas son tanto o más caras que la propia consola.

Aunque lo que a mí me crispa, es que apoyen tanto al PC y al Amiga no.No me malinterpretéis, pero creo que el Amiga vale más que el susodicho.Sin ir más lejos, el Video Toaster (¡Oh maravilla entre las maravillas!) era imposible de hacer en PC para cuando salió.

Salió sobre los 90, si no me falla la memoria.Decidme en el período entre 88-92 qué PC había que mereciese mínimamente la pena.Ahora muchas historias porque con el CD-ROM pueden hacer virguerías técnicas antes impensables....en un PC.A lo mejor se creen que en Amiga no hay CD-ROM.A lo mejor se creen que en Amiga no hay discos duros.

Es preferible no liar más el asunto de lo que está, lo sé, pero no puedo hacerlo.Ahora voy a contaros una historia muy simpática:

Pero vamos a ver,¿en qué cabeza cabe que una empresa que sólo programa juegos en 2D, le dé la pájara y le diga a Sega que va a licenciar todos sus títulos para su Saturn (y por consiguiente para PC si tienes la aceleradora Edge?).He de ser sincero: SNK me ha defraudado licenciando primero para PC en lugar de para Amiga.Manejando imágenes en 2D no hay color, sin ánimo de entrar en ningún tipo de reyerta.Yo comprendo que el PC sea el amo de mercado de momento, y comprendo que una licencia para él represente algo más jugoso para SNK.Todas las cosas que van saliendo tienen su correspondiente versión para PC, pero en muchas de las ocasiones nos encontramos que, al menos en el Reino Unido, han sido versionadas para nuestro querido Amiga.Pero si nos paramos a pensar, y cogemos la idea de las aceleradoras, y pensamos en un ordenador capaz de sobrellevar todo ese caudal de información, controlarlo todo con una cantidad de RAM mucho más pequeña, y siendo el disco duro del Amiga más rápido que el del PC, como es natural.Añadamos a ello que el Amiga no se ralentiza ni mucho menos de la forma que el PC, ni te obsequia con unos someros pantallazos la gran mayoría de veces que mueve un scroll.LA MULTITAREA HA SIDO SIEMPRE PATRIMONIO DEL AMIGA.

Entonces, la imagen de la ansiada máquina se forma ante nosotros con forma de A4000T/060, desbancando completamente al Pentium y venciendo por K.O absoluto.Si Commodore no se hubiera cargado a su ordenador con una gestión y publicidad tan rematadamente malas, ahora no nos veríamos en la situación que estamos.Pero Escom va a solucionar este entuerto.O al menos lo intentará, y total, peor que Commodore ya no puede hacerse.Pero según tengo entendido Escom es una empresa seria y sabe lo que se hace.

Si Sony o Namco, incluso Sega, le dieran un voto de confianza al Amiga, estoy seguro que obtendrían mejores resultados.Pero como ya sabéis, Psygnosis vuelve a programar en Amiga.

Esperemos que Team 17 se decida a hacer igual, puesto que son dos pilares fundamentales en el mundo Amiga.

¿SABIAIS QUE....?

La mayoría de los efectos especiales en la televisión, o en el cine, son debidos a unos ordenadores sensacionales llamados Silicon Graphics.Lo que no dicen es que cuando hay una operación Silicon por el medio, siempre ha pasado por manos del Amiga.Me explico:antes de rendear en un efecto de una película, o en un anuncio, generalmente se pre-renderiza en Amiga, y una vez tratado lo renderizan a 48 Bits, la cifra estándar de render en Silicon Graphics.Pasó eso en T-2, pasó eso en Jurassic Park, en Akira (pero ahí no estaban los de Silicon).En las series Babylon-5 y Sea Quest los efectos están totalmente generados por Amigas y lal sensacional Video Toaster.Y quien me diga que son malos, que vea los Power Rangers.Eso son efectos malos.Que vea Double Dragon.Otra que tal.

La cadena norteamericana NBC trabaja integramente con Amiga.En todo lo que se refiere hacer un montaje de vídeo o algún efecto por ordenador, NBC usa el Amiga.

En Japón el Amiga está siendo utilizado cada vez a una escala más elevada, pero aún dentro del nivel de diseño profesional.

Los polígonos y las texturas que tan de moda están ahora, fueron descubiertos con Amiga antes del 90.Merced al extraordinario programa Caligari.No olvidéis este nombre, pues quien más quien menos lo ha usado alguna vez.Aunque el programa estrella para mí es el Lightwave 3D, reconozco que al pensar en el Caligari me emociono.Sniff.

Estimado usuario de PC, consigue utilizar el Lightwave 3D sin tener un equipo de menos de 6 cifras.Con un A1200 lo hemos hecho.Tal vez la versión de PC sea algo más rápida renderizando, pero el esfuerzo económico que habrás tenido que hacer para usarlo en condiciones habrá sido bastante elevado.Unas 4 ó 5 veces lo que a mí me ha costado el A1200.

LOS ESTANDARES DEL MERCADO

¡Oh ,sí ! Esta parte es la que más he estado esperando.

Veamos, ¿por dónde empiezo?.¡Ya sé! El Amiga es mejor que el PC.No, no.Eso venía después.¡Ya sé!. Un estándar en alguna cosa, como puede ser en televisores (Sony) o en yogures (Danone) o en Amiga (A500-A1200)

Cuando los ordenadores Amiga salieron al mercado, hicieron furor, pero el estándar era el A500.Al ser presentado por todos como el ordenador mejor provisto de la época, y a pesar de que había otros modelos de Amiga en la calle (léase el A1000 y el A2000) y que este último le superaba en todo (Ram, prestaciones,velocidad) el 500 se hizo con el mercado.No había programa o juego que no funcionase en un A500.Algunos muy específicos eran la excepción, pero el A500 tiraba y tiraba.Cuando aquí ya se pasó un poco la moda del Amiga, en Inglaterra decían ¡más!.Pues tomad más.Salió, amén de otros modelos, el maravilloso e increíble A1200, que, siendo un ordenador brutalmente adelantado respecto a sus antecesores, innovó con la novedad de presentar 262,144 colores en pantalla en hi-res.(alta resolución).Aparte, tenemos aquella innovación ya presentada en el A3000: una tarjeta flicker-free (libre de parpadeos) producidos al utilizar el ordenador en modo entrelazado o en hi-res.

¡Ah! la manera de presentar 262.144 colores en pantalla se hizo posible gracias al chipset AGA (arquitectura gráfica avanzada) y pudiendo utilizar nuevos métodos de HAM.

Pero que hoy en día puedes seguir con A1200 o un A500 y siempre tendrás novedades. Es cierto que vayas justillo con un A500.Pero sea como sea, siempre tienes novedades.

En el PC, en cambio, a la que sale algún modelo nuevo, se dedican a él en cuerpo y alma.

Dejan a los otros inferiores discriminados de forma descarada, y no se puede hacer eso.

Es como si alguien se gasta 300.000 ptas en un 486 nada más salir a la calle, y ahora que ha salido el Pentium, se queda con un palmo de narices viendo que los juegos que salen dicen: Pentium requerido.Lo gracioso es que, en muchos de ésos, te pones a jugar y ves que la única innovación importante es que puedes ponerlo en Super VGA.Los pantallazos siguen estando a la orden del día, por más Pentium que sea.Vamos, que si tienes la desgracia de comprarte un PC, ten en cuenta que en cuestión de un año tendrás que cambiarte el procesador, aumentar la RAM o alguna cosa.Pero en esencia, lo que quiero haceros ver es que cuando sale un PC nuevo, se convierte automáticamente en el estándar.Eso es estafar a la gente.

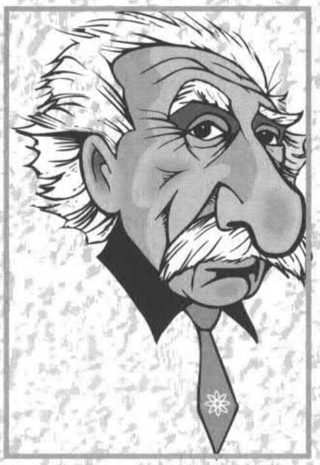
Y no hablemos de los virus, en los cuales el PC es mejor que ninguno a la hora de adquirirlos. Y luego ponte a configurar el bicho porque la memoria expandida no está direccionada, o que la extendida está mal configurada.O algo más divertido:descuídate un trimestre y verás como cuando te pasen alguna novedad y elijas VESA 320 x 200 te dirá que no tienes los drivers adecuados.Lo que deberían hacer es mejorar el movimiento de imágenes en el PC.

Otra cosa que hace gracia es que ahora les está dando por hacer arcades a la vieja usanza de avanzar, saltar, disparar y pasar fases.Y que te pide al menos un 486 DX/2-66 y 8 megas de RAM.Un A500 hace esos juegos como churros, y con 1 Mega de RAM.

Yo os diré una cosa que una vez deduje con un amigo, y es la siguiente: el PC es un ordenador para todo, pero especialista en nada.Y es la pura verdad.Siempre lo mejoran con parches.

¿POR QUÉ NO CAMBIAN ESTRUCTURAS EN VEZ DE REMENDAR ARMAZONES?■

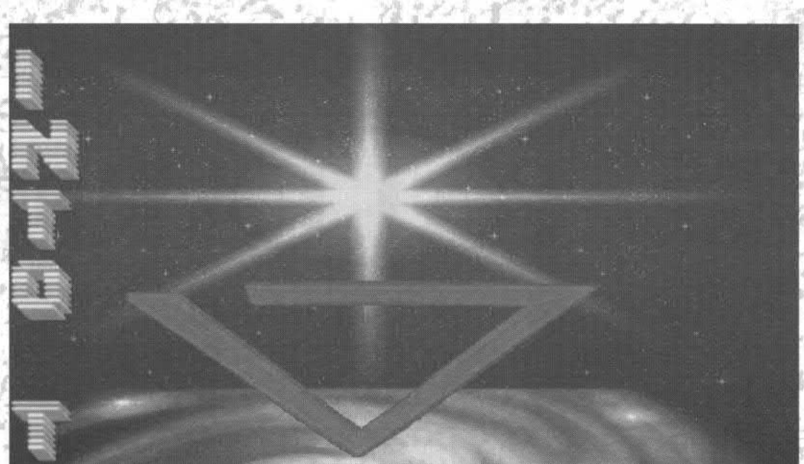
Héctor Moratilla/ Madrid



Amigueros con mucha imaginación





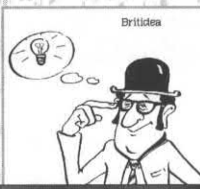


El motivo de la presente carta es el de entregaros mi aportación a la revista. De entre todas las aplicaciones que le doy a mi A1200(Commodore), la fundamental es la radio, me explico, desde hace siete años realizo un programa de radio desde el corazón de Madrid.

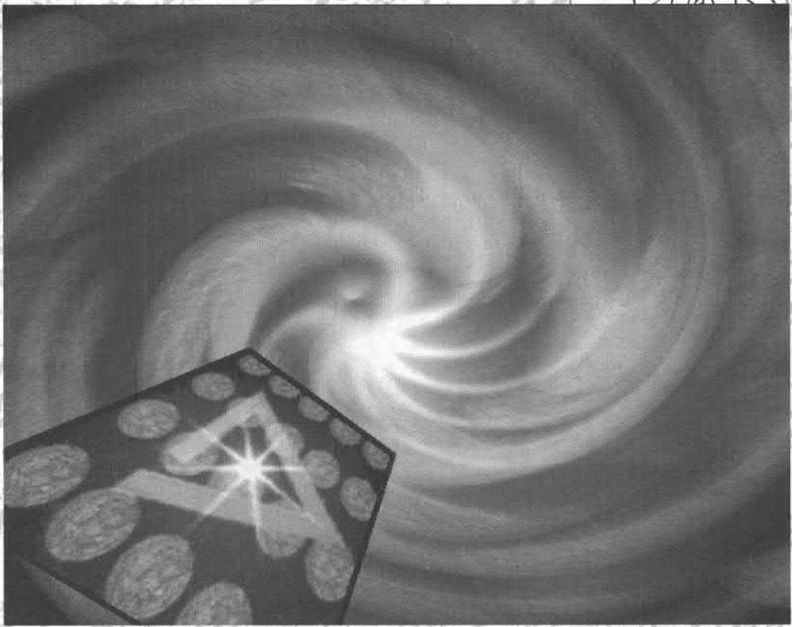
"Música Entre Músicas", que es como se llama el programa, se realiza en "Onda Verde", la radio comunitaria de Madrid (emisora del estilo a "Ona lure" en Barcelona, hace muchos años) emitiendo para toda la capital de Madrid, zona sur, este y oeste. En un principio, el programa estaba centrado en las "Nuevas Músicas" o "Música Instrumental Contemporánea". Da igual, el caso es que desde hace más de un año, el equipo del programa decidimos dar por terminadas estas músicas en el espacio. En "Música Entre Músicas" siempre había tenido una presencia importante la "Música Electrónica", especialmente la de la escuela de Berlín, de modo que decidimos dar rienda suelta a la "Música Electrónica", como habitualmente decimos "en cualesquiera de sus formas", dando a esta frase el significado de un claro compromiso.

También damos buena cuenta de los eventos que se suceden en el planeta de la música electrónica, gracias al apoyo que nos prestan entidades tan importantes como "Advanced Music", organizadores de "SONAR" en Barcelona durante los dos últimos años, "Asociación de música electroacústica de España", en Barcelona, "S.G.A.E.", en Madrid, el "centro para la difusión de la música contemporánea (L.I.E.M-C.D.M.C.), en Madrid, Art Futura organizadores del evento con el mismo nombre en Madrid, el "Centro de cultura contemporánea de Barcelona", centro donde se viene desarrollando "SONAR", y muchos más gracias a los cuales podemos proporcionar cumplida información de lo que acontece.

Esto en cuanto a música se refiere, pero hay más y es interesante.

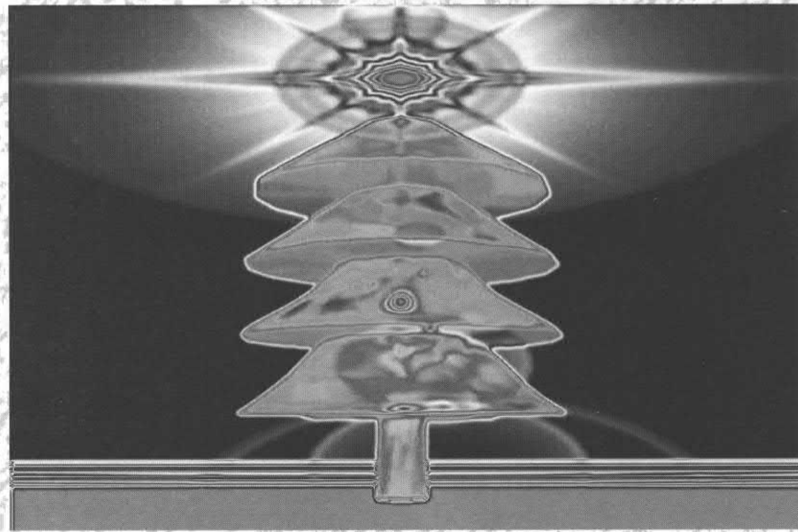


Desde el pasado mes de octubre, en los últimos quince minutos del programa, venimos insertando un mini-espacio de tecnología (novedades, exposiciones, informática y electrónica musical), con la colaboración de nuestro compañero Francisco Rico -Ingeniero de sonido y Autodidacta, del cual adjunto una maqueta realizada exclusivamente con un Roland D20 y sin editar, cuya portada la realicé con A1200, ImageFX, DpaintV y ScalaMM400- que se encarga de esta sección del programa. Por ejemplo, en los últimos programas, se estuvieron comentando las explosivas novedades de Korg, el Prophecy y la workstation Trinity., incluso escuchando algunas demos de ellos gracias a las publicaciones Británicas "Future Music" y "Keyboard".



Bueno, pues ya sabéis mi principal actividad, la cual realizo con el ordenador. Os imaginaréis la de funciones vitales que puede desempeñar en un programa de radio un A1200: cuñas, sintonías, jingles y trailers, realizar las escaletas del programa, carteles y logos, Internet on line (Información fresca y actualizada), mailing y gestión general del programa.

En los discos que os adjunto incluyo: El cartel del programa, Diversos gáficos de portadas de maquetas, Algunos de mis módulos y un Tutorial de Protracker 3.15.



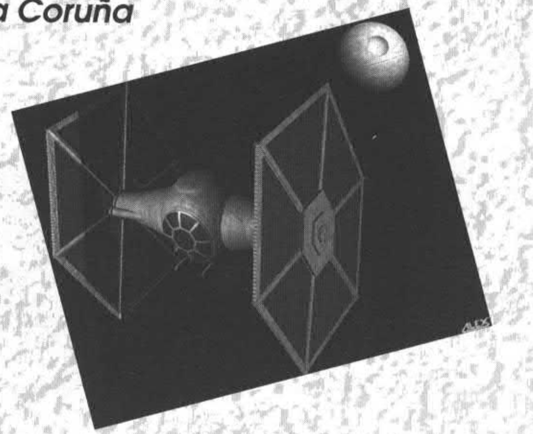
Bueno, toca la despedida, ha sido un verdadero placer el escribiros, confío en que os guste mi trabajo. Animo con la revista, que en Madrid tenéis ganados muchos adeptos, y más desde que se puede comprar en los puntos de venta más importantes de Madrid como por ejemplo la FNAC, los quioscos de Gran Vía y Plaza de España incluso la he visto en ParqueSur, que es un gran centro comercial en Leganés, al sur de Madrid.

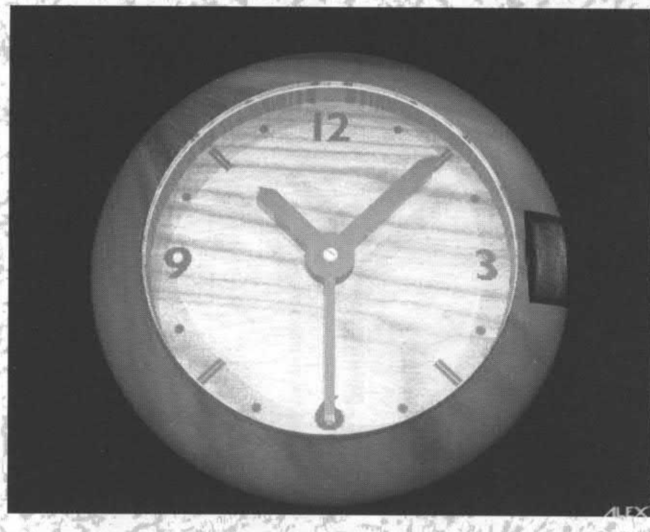
Un fuerte abrazo de un amigo vuestro desde el centro de España, saludos y hasta otra (porque seguro que habrá otra, no lo dudéis). Héctor Moratilla.



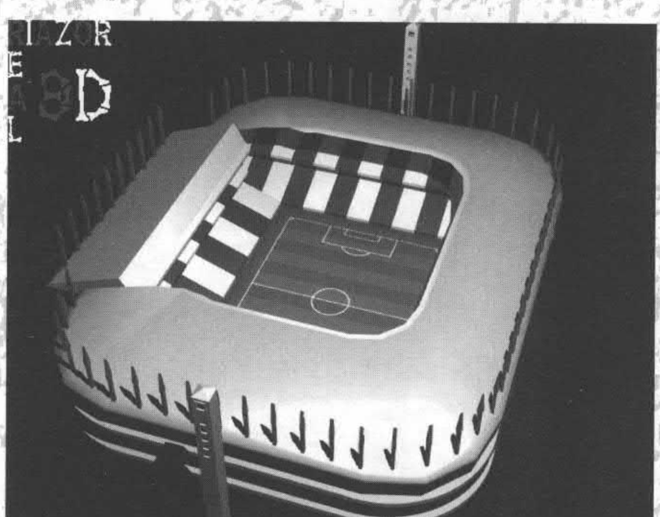
-AInFo:Amigo Héctor, agradecemos tu colaboración y te animamos a continuar creando tus composiciones musicales y gráficas. Próximamente publicaremos uno de tus módulos en los discos de portada... ¡Un saludo desde una esquina de España!

Alex Expósito Dopico / La Coruña









Hola, me llamo Alex y soy usuario de Amiga desde que un amigo me grabó en una cinta la música del Shadow Of The Beast, antes tuve un Amstrad 6128 que ahora lo uso para calzar esta mesa.

Os escribo para decir lo buena que me ha parecido vuestra revista, anteriormente compraba revistas como Amiga World (sobre todo, estas últimas que incluían discos y traían algún que otro tutorial) y alguna que otra Format y Amiga One (más que nada para enterarme de las novedades en el UK). Pero ahora espero comprar todos los números de vuestra revista pues, como digo, me parece sencillamente genial. Lo que más me gusta sin duda es cómo está organizada y, sobre todo, los tutoriales ya sean de 3D, Música, OS, etc...Además, creo que los discos son de bastante más utilidad que los que incluían otras revistas, y también nos podemos enterar de los precios de los productos y de las noticias relacionadas con el futuro del Amiga.

También quiero deciros que tuve algún que otro problema con vuestros discos y, aunque pude descomprimir el 70% de las utilidades, no fui capaz de descomprimir, sin que me diera error, el Viewtek (programa de gran utilidad sobre todo para llamarlo desde el DirOpus). Como podéis comprobar, os mando de nuevo uno de los discos para ver si podéis enviarme el ViewTek, (podéis borrar el contenido del disco y mandármelo descomprimido, pues precisamente al descomprimirlo es cuando me da errores, lo que me interesaba del disco lo pude extraer volviendo a copiar el disco con el XCopy en modo DosCopy+, para que me corrigiera los errores de lectura).

Actualmente, tengo un A1200 tal y como viene, es decir sin HD y 2 Megas, espero comprarme un disco duro y ampliarlo con 4 Megas más, aunque sólo sea para poder utilizar el Real 2.0. En esta carta, como habréis comprobado, os envío un disco con algunos de mis renders, todos hechos con el Real 1.4. No esperéis gran cosa de los renders, además, después de ver el de Babylon-5, se le quitan las ganas a uno.

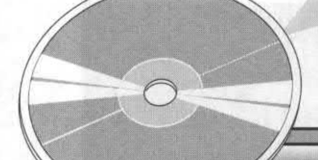
Todos los Renders los salvo en 24-Bits y después se los llevo a un amigo para que me los convierta a 256 o HAM-8 con su querido ADpro. Las texturas las hago con el Brilliance o con el DeluxePaint (como todo hijo de vecino), y los renders definitivos los suelo hacer a las doce o dos de la mañana para dejarlo trabajar toda la noche (a veces todo el día). Lo que quiero decir con esto es que la gente que no tiene demasiada memoria en su Amiga no debe desmoralizarse al usar programas como el Real 1.4, pues es un programa increíble (para lo antiguo que es) y quiero animar a la gente para que se ponga a experimentar con él, pues es una gozada. Si además tienes la suerte de tener memoria y poder usar el Real 2.0, no te digo nada, lo único que tienes que hacer es leerte los tutoriales del AInfo, comprar Donuts, Patatas Fritas, y litros y litros de Coca-Cola y quedarte hasta las seis de la mañana delante del Real (al día siguiente cuando te levantes y veas el teléfono, lo primero que dirás es...¡Joder!, pero si esto se hace con cuatro primitivas de nada).

También me gusta lo de la música, como no, tengo una guitarra con unos cuantos pedales para dar caña, y todo eso suele ir conectado al DSS8+, después nada mejor que el OctaMED Pro para hacer las bases rítmicas y los acompañamientos. Algún día os mandaré un MOD, sólo uno porque ocupan bastante espacio.

Un saludo a todos los que hacéis AInfo y que tengáis suerte con la revista, pues sinceramente es lo mejor que he visto. Alex Expósito.

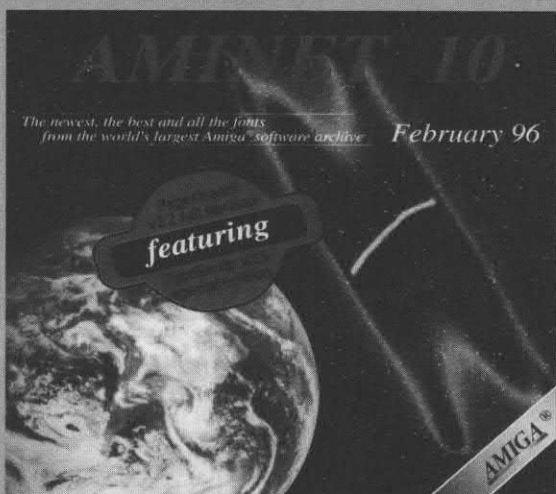
-AInFo: Gracias por tus magníficos trabajos en 3D. No nos podemos llegar a imaginar de lo que serías capaz si tuvieras 32 Mb de memoria y un 060 en tu A1200 y la última versión de Real 3D...Así que, ánimo y a continuar, aunque sea a base de patatas fritas, horas y toneladas de Cola y el Real 1.4... ya que merece el esfuerzo viendo tus resultados.

Novedades CD-ROM



Un nuevo Aminet 10 repleto de programas nuevos, un CD terrorífico no apto para cardíacos, un CD de 300 texturas ¡Ninguno tiene desperdicio!

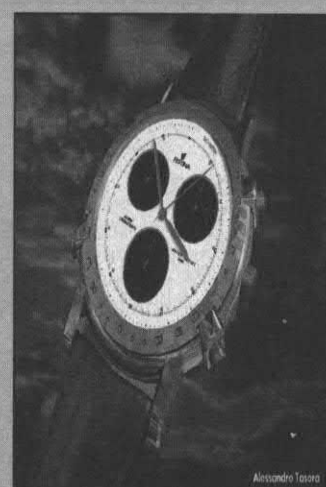
AMINET 10

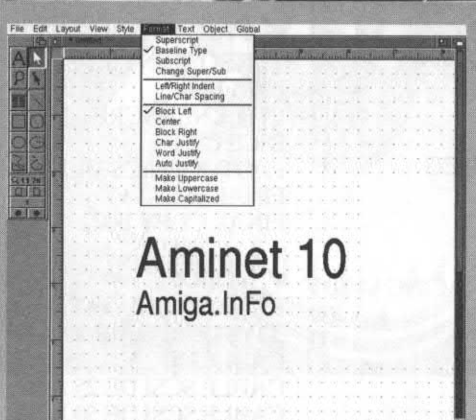


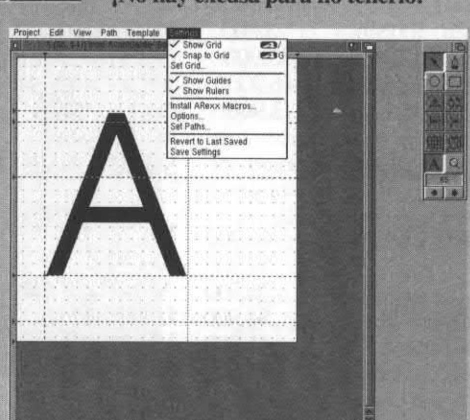
Fabricante: SCHATZTRUHE
Ordenador: Amiga
Puntuación: 9 sobre 10

De nuevo tenemos otro Aminet y de nuevo vuelve a confirmar que es una de las mejores recopilaciones de programas e información para Amiga. En él se incluyen nuevas utilidades, sonidos, imágenes, módulos, actualizaciones, etc.etc. Esta vez, el tema especial se ha dedicado a la fuentes de carácteres, con más de 1000 fuentes incluidas en el mismo CD. También se incluye la versión 2.2 completa del PageStream y una versión especial del TypeSmith 2.5.

¡No hay excusa para no tenerlo!









Horror Sensation



Fabricante: ISO9660
Ordenador: Amiga, PC, MAC
Puntuación: 7 sobre 10

Si eres un usuario gore, con afición a las películas de terror, a los temas sangrientos y escabrosos, o las historias macabras, estás de suerte, ya que en este CD encontrarás todo eso y más. Sonidos, animaciones, imágenes, cliparts, textos forman los 600 Mb de TERROR que podéis encontrar en su interior. Tiene un menú desde el cual puedes acceder a todo el contenido ordenado por índices temáticos. Sólo un aviso: Este CD no es apto para menores de 18 años, ya que puede herir la sensibilidad del espectador...¡GLUB!







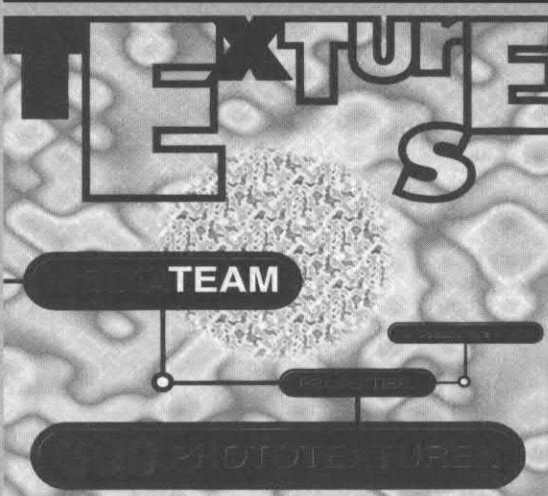








Textures

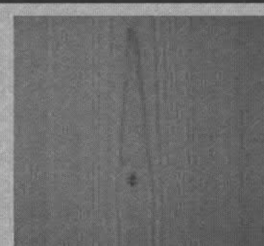


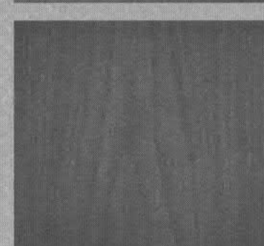
Fabricante: MediaTeam
Ordenador: Amiga
Puntuación: 9 sobre 10

Para los usuarios que se dediquen al grafismo 3D, vídeoedicion o autoedición, este CD contiene 300 texturas para aplicar en nuestros trabajos. Las mismas imágenes están almacenadas en distintos formatos: 256 colores, HAM6 o 24 bits. Esto permite visualizarlas y utilizarlas con cualquier modelo de Amiga. Todas tienen una resolución de 800x600.

La calidad y variedad de las mismas excelente, y pueden utilizarse profesionalmente en vídeo y 3D.

Para facilitar la elección de una determinada textura, existen en el mismo CD ficheros de pre-visualización que contienen 25 texturas de tamaño reducido y en el mismo fichero.

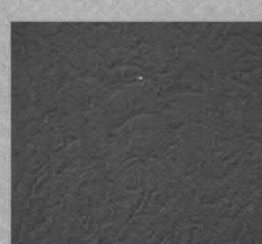


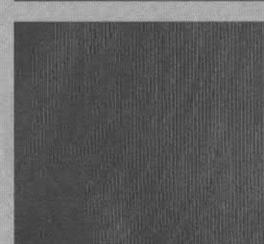












Xavi Montero



Cursillo de Hardware (2a.parte)

El mes pasado empezamos el cursillo de hardware con algunas explicaciones introductorias. Explicamos la diferencia entre el mundo analógico y el digital, introdujimos los componentes electrónicos y enumeramos unos cuantos que creo que deberías tener en tu cajón.

El curso alternará el mundo digital y el analógico, puesto que ambos son necesarios en los ordenadores. El digital es el lenguaje del ordenador, en sí mismo. Analógico es lo que nosotros entendemos, y por ello debemos convertir siempre los resultados a algo analógico que podamos captar.

La estructura será variable, pero procuraremos mantener a lo largo de todo el curso un esquema global similar, estructurado en: Repaso (de lo que se dijo en la última clase, léase revista), Introducción (donde se explica la necesidad de aprender lo que se va a exponer), Desarrollo (el jugo del curso, en una palabra), y conclusiones, o deducciones, o comentarios finales.

Si no entendéis alguna cosa lo podéis preguntar, y si se os ocurren consultas, temas que queráis que expongamos o cualquier otra cosa, decídnoslo, al fin y al cabo, la revista es más vuestra que nuestra.

Sólo quiero deciros que lo que cuente en el curso, muchas veces requiere matices y explicaciones que desbordan el contenido de la revista. Por ello he optado por mentir. ¿Cómo? Bueno... Decir las cosas como más se parezcan a la realidad, aunque muchas veces no sean estrictas al 100%. En cualquier caso, de ahora en adelante, escribiré en cursiva las cosas que no sean aplicables siempre, sino que sólo sean aplicables en el caso comentado, o bien remarcaré las definiciones incorrectas con palabras como "por extensión", "en general", "por abuso de lenguaje", denotando que ese significado sólo será aplicable en casos limitados.

REPASO

El mundo analógico (y por abuso de lenguaje, el mundo continuo) está formado por todo aquello que puede tomar infinitos valores de forma continua. Distancias, temperaturas, sonidos, luces, presión, fuerza... son ejemplos de magnitudes analógicas (Nota: La definición es correcta para "mundo analógico" pero sólo parecida para "mundo continuo").

El mundo digital, por el contrario, (y por abuso, nuevamente, el mundo discreto) está formado por todo aquello que puede tomar sólo unos valores predeterminados. Algunos ejemplos son: El número de personas que hay en un autobús (suponiendo que no hay nadie a medio subir ni bajar en el momento de mirar), el número de calzado de alguien, la cantidad de teléfonos conectados a una central, el estado de una bombilla (encendida o apagada), el estado de una caja (abierta o cerrada), el estado de un interruptor (conectado o desconectado)...

En el caso de un autobús sabemos que será un número entero, en la caja, la bombilla o el interruptor, lo que tenemos no son números, sino que sólo es un estado de entre algunas posibilidades.

INTRODUCCIÓN

La lógica es la parte de la filosofía que estudia las relaciones. También es la parte de la matemática que las estudia. Desde cualquier punto de vista, la lógica pertenece a una rama abstracta de la ciencia. Por ello, hemos de exponer una serie de maneras de ver las cosas diferente a como estamos acostumbrados.

En electrónica el mundo digital y la lógica están tan íntimamente relacionados que hablar de "circuitos digitales" o "circuitos lógicos" es equivalente.

Para tratar con la electrónica digital, antes debemos sentar las bases de lo que es la lógica digital.

La lógica digital es una parte de las matemáticas que nos permite modelar lo que pasaría con problemas de carácter digital. Con los números de toda la vida sumamos, restamos, multiplicamos, operamos en general con magnitudes físicas, sumamos el número de manzanas que llevo en mi cesto con el de tu cesto y sabemos las manzanas que hay en total. Los números en sí, sólo son una representación matemática de la realidad. En lógica digital nos inventaremos unos números nuevos (aunque el guarismo -dibujo escrito del número, trazos que lo representan- ya esté utilizado) y unas operaciones nuevas.

Así que preparados para derrochar imaginación.

SISTEMA BINARIO

Los ejemplos de magnitudes digitales que sólo pueden tomar dos formas (abierto-cerrado, encendido-apagado, mayor de edad-menor de edad, varón-mujer) forman lo que compone el mundo digital binario. Existen otros mundos digitales diferentes, de otros niveles (como el ternario: mineral-animal-vegetal, cuaternario: las fases de la luna, pentario: situación de una ciudad en alguno de los 5 continentes, y así sucesivamente, o incluso de nivel infinito: número de estrellas que hay en el universo, no sabemos cuántas hay y por ello necesitamos hasta el número "infinito" para reperesentarlas, por si acaso las hubiera; pero en cambio sabemos que no puede haber 3.14 estrellas porque o hay tres o hay cuatro, y por tanto los valores que toma lo que observamos (el número de estrellas) no puede tomar cualquier valor y por tanto es digital o, por extensión, discreto).

Nos vamos a centrar sobre el digital binario puesto que es el más común, aunque, como hemos visto, no el único.

Lo que vamos a hacer es una introducción de la lógica digital binaria.

Debemos inventarnos unos números y unas operaciones que nos resuelvan problemas. Voy a proponerte un problema digital binario un poco lioso, pero que servirá para poner de manifiesto las bases para aprender la lógica digital binaria.

Juan, Pedro y Alberto son tres amigos. Cada uno de ellos tiene una canica blanca o bien una canica negra. Además hay dos llaves. Juan coge una llave y Pedro otra. Alberto tiene una caja fuerte donde deposita su canica. La caja se abre con una de las dos llaves. La otra llave no abre nada. Si Juan y Pedro tienen canicas del mismo color se van a jugar con ellas, Alberto no juega a canicas y nadie abre la caja. Si Juan y Pedro tienen canicas de diferente color, el que tiene la canica negra intentará abrir la caja fuerte que tiene la canica de Alberto, si la abre y encuentra una canica también negra, entonces Alberto jugará. Si la caja no se abre, nadie juega.

Se pide:

Hallar un método o un sistema que, dada la situación inicial (qué canica tiene cada uno y quién coge la llave correcta) encuentre si Alberto jugará o no.

El problema es claramente binario:

Las canicas: Blancas o Negras.

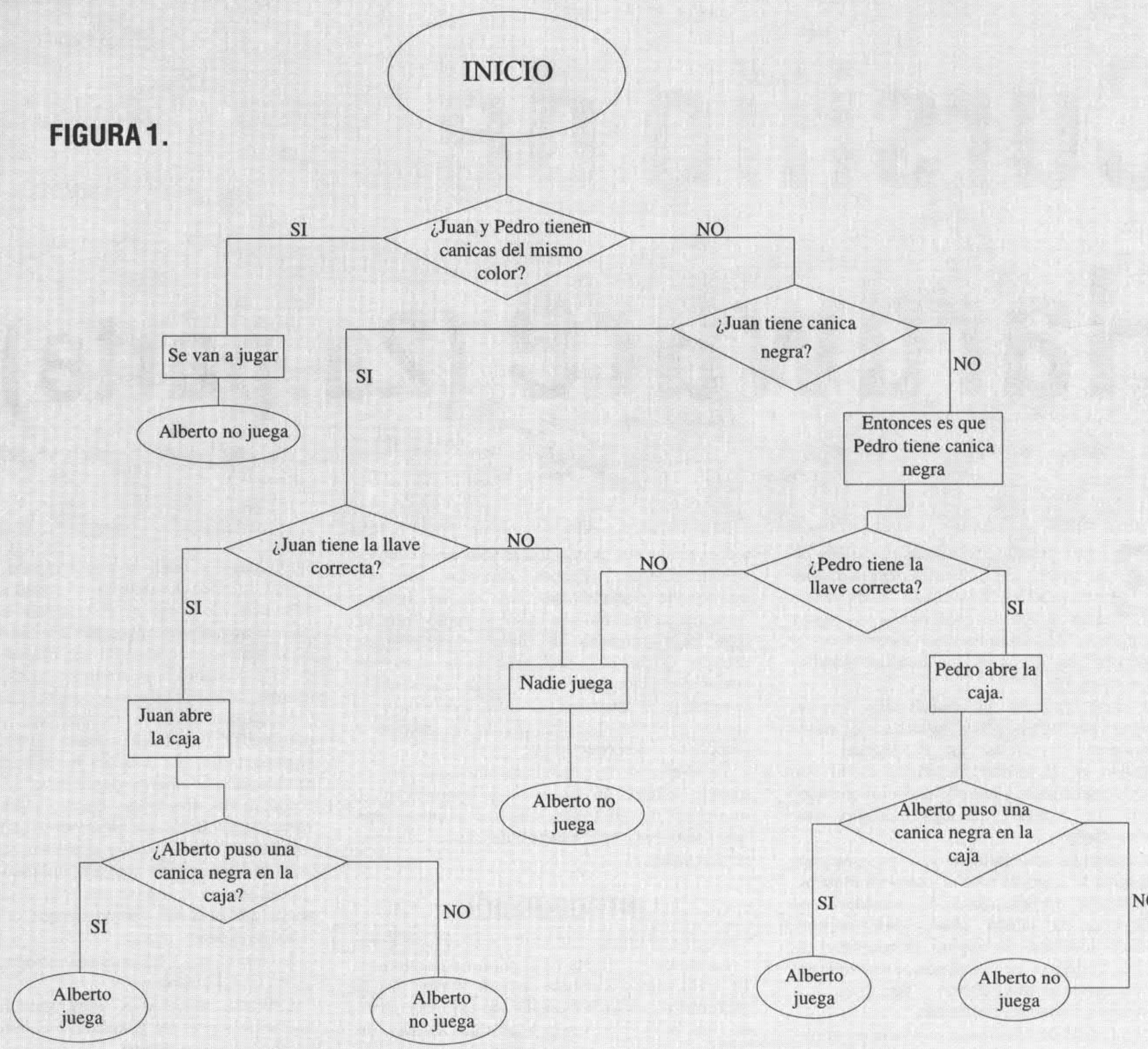
La llave: la coge Juan o Pedro (hablaremos de llave para designar sólo la llave correcta, la otra llave no sirve para nada, puesto que no abre nada).

La solución: Alberto Juega o no juega.

Una manera de resolver esta clase de problemas es la siguiente:

⇨

FIGURA 1.



• Se buscan todas las situaciones posibles

• Para cada situación se analiza si el resultado es cierto o falso (juega/no juega)

• El sistema, dada una situación, busca en una tabla de valores lo que antes se ha calculado manualmente.

Este método es muy rápido a la hora de buscar la solución. El sistema sólo tiene que buscarla en una tabla de valores (las llamadas look-up table). Pero es muy lento para prepararlo. Vamos a buscar las soluciones del ejemplo. Para ello vamos a hacer una tabla de valores posibles, que es la tabla 1. Cuando esté llena será la look up table.

Rellenamos la columna J (Juan), P (Pedro), y A (Alberto) con una B (Blanca) o N (Negra) según el color de la canica que cada uno posee. Rellenamos la columna L (llave) con J o P segun tenga Juan o Pedro la llave correcta. A partir de ahora vamos rellenando la columna R (resultado) analizando el problema para cada situación posible.

La figura 1 es un organigrama que indica exactamente lo mismo que el enunciado pero en forma gráfica, lo que simplifica el seguimiento del problema. Sería la manera de procesar esta información por parte de un programa que se ejecutara secuencialmente en un ordenador y fuera tomando decisiones.

La figura 2 es el mismo organigrama, pero simplificado. Lo dibujamos así por comodidad. Escribiré D1, D2, D3, D4, D5 y D6 para indicar cada una de las decisiones, así, comparando con la figura 1, D1 significa la pregunta "¿Juan y Pedro tienen canicas del mismo color?". Nombraré con letras mayúsculas cada solución a cada decisión. No uso las letras A, P, J, L y R porque ya las he usado antes, y significan otras cosas. La letra O me la salto para evitar confusiones con el número cero. Así B significa la afirmación siguiente "Juan y Pedro tienen la bola del mismo color" y C sería la negación de lo anterior "Juan y Pedro no tienen la bola del mismo color".

Para todas las posibilidades de la tabla 1, seguiremos el recorrido tomando las decisiones correctas, hasta llegar al final del organigrama. Por ejemplo, tomemos la línea 9 de la tabla 1. Juan=Negra, Pedro=Blanca, Alberto=Blanca, Llave=Juan.

Siguiendo el organigrama nos encontramos el siguiente recorrido:

INICIO

D1: ¿Juan y Pedro tienen bolas del mismo color? No, salimos por C

D2: ¿Juan es quien tiene la bola negra? Sí, salimos por D

D3: ¿Tiene Juan la llave correcta? Sí, salimos por F

D5: ¿Había puesto Alberto una canica negra en la caja? No, salimos por M

SOLUCION: Nadie Juega, por tanto Alberto NO juega.

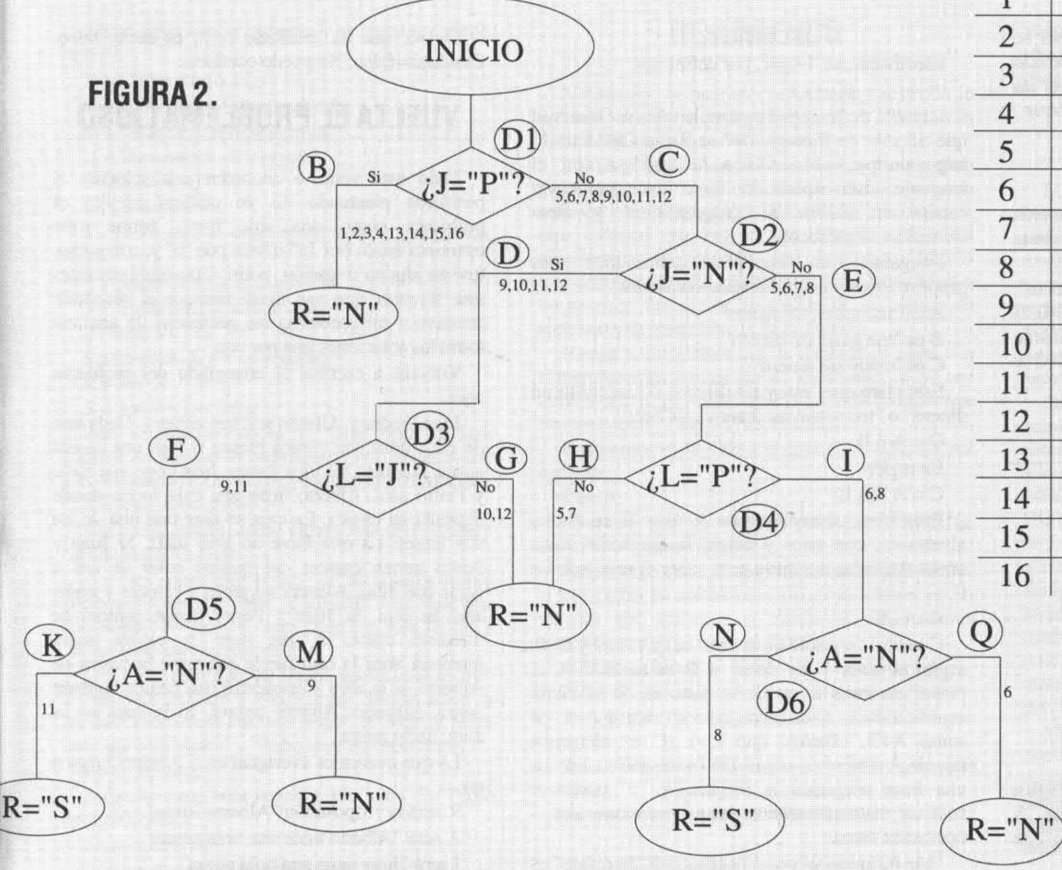
Así podríamos evaluar todas y cada una de las soluciones a cada situación planteada (ver figura 3). Completaremos la tabla 1 obteniendo la tabla 2.

SISTEMAS COMPLEJOS

Este método requiere hacer un montón de trabajo previo, organigramas, análisis detallados y demás cálculos, con el inconveniente adicional de cuidar de no olvidarnos ninguna combinación posible de los datos de entrada.

El problema planteado tiene cuatro variables de entrada (el color de las tres canicas y quién tiene la llave) y una de salida (Alberto Juega o no juega). Imaginemos un problema real, un microprocesador, un Amiga, una máquina expendedora de golosinas... tendrán una cantidad enorme de variables de entrada, y será imposible

FIGURA 2.



	J	P	A	L
1	B	B	B	J
2	B	B	B	P
3	B	B	N	J
4	B	B	N	P
5	B	N	B	J
6	B	N	B	P
7	B	N	N	J
8	B	N	N	P
9	N	B	B	J
10	N	B	B	P
11	N	B	N	J
12	N	B	N	P
13	N	N	B	J
14	N	N	B	P
15	N	N	N	J
16	N	N	N	P

Tabla 1

Tabla 2

	J	P	A	L	R
1	B	B	B	J	N
2	B	B	B	P	N
3	B	B	N	J	N
4	B	B	N	P	N
5	B	N	B	J	N
6	B	N	B	P	N
7	B	N	N	J	N
8	B	N	N	P	S
9	N	B	B	J	N
10	N	B	B	P	N
11	N	B	N	J	S
12	N	B	N	P	N
13	N	N	B	J	N
14	N	N	B	P	N
15	N	N	N	J	N
16	N	N	N	P	N

evaluar todas las combinaciones de entrada posibles. Tan sólo con 24 variables de entrada podemos tener más de 16 millones de posibilidades que analizar. Pasaríamos toda una vida y no habríamos resuelto nuestro problema.

Debemos buscar un método alternativo. Aquí es donde entra el juego de la lógica. Primero inventaremos unos dígitos, unos números para que podamos representar las largas y tediosas frases por algo más manejable. Luego trasladaremos las conjunciones "y" y "o" que unen frases a operaciones matemáticas sobre esos dígitos. Un párrafo se convertirá, pues, en una fórmula matemática.

Ello nos facilita que el resultado sea inmediato. Sustituiremos en la fórmula las variables de entrada y el resultado de esta sustitución será el resultado del problema.

Vamos a imaginar que tenemos sólo dos dígitos, el cero y el uno. El 1 representará siempre a la verdad, la afirmación, mientras que el 0 significará negación, falsedad.

Vamos a expresar la posesión de canicas como "Posesión de canica negra". Por ejemplo J=1 si Juan tiene una canica negra, o por ejemplo P=0 si Pedro NO tiene una canica negra (es decir, si tiene una canica blanca)

OPERACION NEGACION (NOT)

La primera operación lógica que vas a aprender es la negación. Se representa por las letras NOT. Por ejemplo, si J=1, entonces NOT(J) vale 0. Si A=0, entonces NOT(A)=1. La negación se puede interpretar como lo contrario. Si J significa "Juan tiene una bola negra" entonces NOT(J) es "Juan tiene una bola blanca".

NOT J, NOTJ y NOT(J) son equivalentes.

Si analizo J, tengo que:

J equivale a "Juan tiene bola negra"

J=1: J es cierto. Juan posee una bola negra.

J=0: J es falso. Juan no posee una bola negra.

Entonces puedo escribir que:

NOTJ equivale a "Juan tiene una bola blanca"

NOTJ = 1: cierto, Juan tiene una bola blanca.

NOTJ vale 1 si J=0, que se da si Juan no posee una bola negra.

Y compruebo que, efectivamente, Juan tiene una bola blanca si no posee la bola negra.

Lo mismo puedo escribir para NOTJ=0

NOTJ = 0 significa que es falso que Juan posee la bola blanca. Esto quiere decir que posee la negra, que se puede escribir como J=1. Efectivamente si J=1, entonces NOTJ=0.

De una manera similar podemos escribir L como "Juan posee la llave correcta" y L=1 si es cierto que Juan posee la llave correcta, y L=0 si no la posee. En este caso, la poseerá Pedro, con lo que la frase contraria "Pedro posee la llave correcta", NOTL, será cierta. Efectivamente NOTL=1 si L=0.

La operación NOT tiene el símbolo ¬ de modo que ¬J es equivalente a NOT(J). Pero en la mayoría de teclados y tipos de letras disponibles este símbolo no está fácilmente accesible de modo que se usan múltiples variedades de simbolizaciones.

~J, ¬J, /J, *J, _J, !J son todos ellos equivalentes a NOTJ según el autor. En Amiga.InFo utilizaremos normalmente /J o *J. Una representación alternativa, y de hecho la "oficial" es escribir una barra horizontal a lo largo de la palabra, de modo que una señal llamada:

$\overline{\text{RESET}}$

significa que es la negación de otra señal ⇨

llamada RESET. Este modo de escribir sólo se reserva para programas de CAD o de dibujo debido a que en "modo texto" no se pueden suprarrayar las palabras con los procesadores de textos estándares.

Así que:

/J=1 si J=0

/J=0 si J=1

Esto se suele escribir como una tabla, llamada "tabla de la verdad". La "tabla de la verdad" de la función NOT es la tabla 3.

Por último decir que "dos negaciones afirman". //J es NOT(NOT(J)) y esto vuelve a ser J. Si J=0, /J vale 1, que negado (//J) es 0 de nuevo. El mismo razonamiento se puede hacer para J=1, /J=0 y //J=1.

OPERACION SUMA (OR)

Y=NOT(X)

X	Y
0	1
1	0

Tabla 3

La suma de dos dígitos binarios, en lógica formal, no coincide con la suma aritmética. A cualquiera que preguntes ¿Cuánto vale 1+1?, te responderá "2".

Pues bien. En lógica esto no sucede así. En la lógica binaria, se definen unas operaciones Suma y Multiplicación diferentes a la suma y la multiplicación aritméticas. Esta nueva álgebra se debe al matemático Boole, de modo que la llamaremos álgebra Boolena. ¿Os apetece un poco de culturilla? A mí sí. Voy a buscar en una enciclopedia, a ver qué encuentro...

Busco en la enciclopedia, y encuentro el siguiente extracto: "BOOLE, George (1815-1864) Matemático y filósofo inglés. Su obra Las Leyes del Pensamiento lo acredita como uno de los fundadores de la lógica matemática y del álgebra abstracta. Menos conocidos son sus trabajos sobre ecuaciones diferenciales y en diferencias finitas, y sobre transformaciones analíticas, de cuyo estudio fue iniciador." (Gran Enciclopedia Ilustrada, Ediciones DANAE, S.A.)

Os recuerdo que la palabra "abstracto" tiene un matiz fundamental. Para Boole, y para todos vosotros en muy breve, la operación 1+1 dará de resultado otra vez 1.

¿Cómo se entiende esto? No se entiende. Es una definición. Que se llame suma, que tenga el símbolo + y que se lea "más" no significa que sea la suma "de siempre". Es otra suma distinta. Es una operacion nueva. Pero usamos la simbología de la suma porque cumple una serie de propiedades parecidas a las de la suma "de siempre".

La tabla de sumar del cero es la siguiente:

0+0=0

0+1=1

Ya está. Os recuerdo que sólo jugamos con dos números, el cero y el uno. No más.

La tabla del uno es la siguiente:

1+0=1

1+1=1

Efectivamente 1+1=1, por definición.

La tabla de la verdad está en la tabla 4. Observad que además de llamarle "+" le llamo OR. Esto lo hago porque, volviendo a la analogía con el lenguaje, esta operación tiene una traducción escrita en forma de proposiciones y otros elementos lingüísticos.

Pongamos un ejemplo: definiremos tres proposiciones y luego las relacionaremos.

A es "me roban mi dinero"

B es "me gasto mi dinero"

C es "estoy sin dinero"

Está claro que "estoy sin dinero" si "me gasto mi dinero" o "me roban mi dinero". Es decir:

C = A ó B

En inglés:

C = A OR B

Pues bien, si expresamos A, B y C en forma algebraica, con unos y ceros, la operación suma arriba definida, nos sirve para saber el resultado de C.

C=A+B

C valdrá cero sólo en el caso de que A=0 y B=0, según la tabla 4. Es decir: si B es cierta ó A es cierta, entonces C es cierta. Esto es, B es cierta significa B=1, A es cierta corresponde a A=1. Si sumo A+B, obtengo que C=1 (C es cierta) si sucede A o bien sucede B. De modo que cuando en una frase tengamos la conjunción "o" podemos sustituir matemáticamente las proposiciones por la operación suma.

"Me (Q)uedo si hay (P)asteles ó (C)hocolate" es lo mismo que Q=P+C. Compruébalo en la tabla 4, y verás cómo te coincide todo. Por ejemplo, P=1 (Hay pasteles) y C=0 (no hay chocolate) Q = P+C = 1+0 = 1 (verdadero). Sí me quedo.

OPERACION MULTIPLICACION (AND)

C=A+B=A OR C

A	B	C
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Tabla 4

Una explicación análoga se puede establecer para la proposición "y" de las frases y a la multiplicación.

Si C=A•B, siendo • el símbolo de la multiplicación, se tiene:

1) La tabla de la verdad es la tabla 5.

2) C=A•B es exactamente lo mismo que C = A AND B, o sea C = A Y B

Pongamos un ejemplo:

Para (C)onducir necesito un (V)ehículo y su (L)lave.

C=V•L

Supongamos que tengo llave, pero no vehículo. Matemáticamente lo analizo así:

L=1 (Tengo llave)

V=0 (No tengo vehículo)

C=1•0, que da resultado cero, es decir, falso. Conducir=falso. No puedo conducir.

VUELTA EL PROBLEMA LIOSO

Todo esto venía a encontrar una solución al problema planteado. Si yo pudiera escribir el problema como una sola frase, donde todo estuviera unido por "y" o bien por "o" y, a lo sumo, tuviera alguna negación, podría encontrar entonces una fórmula que me diera siempre el resultado correcto a mi problema sin necesidad de analizar todas las soluciones una por una.

Volveré a escribir el enunciado del problema aquí:

Juan, Pedro y Alberto son tres amigos. Cada uno de ellos tiene una canica blanca o bien una canica negra. Además hay dos llaves. Juan coge una llave y Pedro otra. Alberto tiene una caja fuerte donde deposita su canica. La caja se abre con una de las dos llaves. La otra llave no abre nada. Si Juan y Pedro tienen canicas del mismo color se van a jugar con ellas, Alberto no juega a canicas y nadie abre la caja. Si Juan y Pedro tienen canicas de diferente color, el que tiene la canica negra intentará abrir la caja fuerte que tiene la canica de Alberto, si la abre y encuentra una canica también negra, entonces Alberto jugará. Si la caja no se abre, nadie juega.

Lo que queremos averiguar es si Alberto Juega o no.

R será la proposición "Alberto Juega"

A será "Alberto tiene una bola negra"

J será "Juan tiene una bola negra"

P será "Pedro tiene una bola negra"

L será "Juan tiene la llave correcta"

Voy a reescribir el problema, de modo que la escritura sea diferente pero signifique lo mismo:

"Alberto jugará" siempre que "Alberto haya metido una bola negra en la caja" y "La caja se abra por otro jugador"

A estas proposiciones las llamaré así:

Z: "Alberto mete una bola negra en la caja"

Y: "La caja se abre"

Ahora tenemos que la respuesta R se halla como el producto Z•Y puesto que la conjunción "y" se sustituye por la multiplicación.

Ahora debemos buscar cuándo son ciertas Z e Y.

Z será cierta siempre que A lo sea. Si "Alberto tiene una bola negra" entonces "Alberto mete una bola negra en la caja". En cambio, si "Alberto no tiene una bola negra", entonces "Alberto no mete una bola negra en la caja". De esto deduzco que si A es cierta, Z lo será y si A es falsa, Z lo será.

Si A=1, Z=1

Si A=0, Z=0

Es fácil deducir que A y Z son equivalentes y puedo escribir A=Z. Sustituyendo en R , que es lo que busco, si Alberto juega o no, resulta lo siguiente:

R = Z•Y

R = A•Y

Ahora debo buscar Y ("Alguien abre la caja").

Y será cierto si lo es X o V, donde

X="Juan abre la caja"

V="Pedro abre la caja"

Es decir, La caja se abre si Juan o Pedro la abre.

Puedo escribir Y=X+V.

Con lo cual, sustituyendo en R queda

R = A•Y

R = A•(X+V)

Ahora debo buscar cuándo X es cierta y cuándo lo es V.

X era "Juan abre la caja"

X es cierta si W y Q lo son, donde:

W = "Juan tiene la llave correcta"

Q = "Juan intenta abrir la caja"

O sea: X=W•Q

lo mismo para V:

V "Pedro abre la caja" es cierta si T y R lo son, donde:

T = "Pedro tiene la llave correcta"

S = "Pedro intenta abrir la caja"

Es decir: V=T•S

Sustituyendo X y V en R queda:

R = A•(X + V)

R = A•((W•Q)+(T•S))

Pero recordando que es L, "Juan tiene la llave correcta" vemos que W es exactamente L mientras que T es el opuesto de L, NOT(L), o lo que es lo mismo /L.

R = A•((L•Q)+(/L•S))

Nos queda buscar cuándo intenta Juan abrir la caja y cuándo lo intenta Pedro.

Q, "Juan intenta abrir la caja", si "las bolas de Juan y Pedro tienen distinto color" y además "Juan tiene una bola negra", es decir, si "Juan tiene una bola negra" y "Pedro tiene una bola blanca".

Con Pedro pasa al revés: "Pedro intenta abrir la caja" si "las bolas de Juan y Pedro tienen distinto color" y además "Pedro tiene una bola negra", es decir, si "Juan tiene una bola blanca" y "Pedro tiene una bola negra".

Recordemos que:

P="Pedro tiene bola negra" y por tanto /P="Pedro tiene bola blanca".

Semejantemente:

J="Juan tiene bola negra" y como consecuencia, su negación /J es "Juan tiene una bola blanca".

O sea que con los dos últimos párrafos tenemos los datos para completar el problema:

Q="Juan intenta abrir la caja" si "Juan=negra" y "Pedro=Blanca". O sea que Q=J•(/P)

S="Pedro intenta abrir la caja" si "J=Blanca" y "P=Negra", es decir: S=(/J)•P

Sustituyendo en R obtenemos una fórmula final que queda así:

```
R = A•((L•  Q  )+(/L•  S   ))
R = A•((L•(J•/P))+(/L•(/J•P))) (Fórmula 1)
```

De modo que nos queda el resultado final R en función de A, P, J y L. Es lo que buscábamos.

RESUMIENDO

A veces uno va haciendo, va haciendo y se olvida de qué buscaba... Recordemos qué hacemos... Un curso de hardware y lógica funcional binaria.

Hemos planteado un problema lioso, y hemos visto varias maneras de resolverlo. Una de ellas era buscar la solución a todas las posibles situaciones iniciales, y la otra solución era buscar una fórmula que diera directamente la solución que buscamos. Hemos encontrado la fórmula 1, que expresa si Alberto juega o no juega en función de los colores de las canicas de cada uno y de quién elige la llave correcta.

Vamos a comprobar que la fórmula es cierta. Lo comprobaremos con un par de situaciones. Si no hay errores, podremos suponer que es correcta (siempre que hayamos tenido cautela al encontrarla).

Busquemos en la tabla 1 el caso 8 y el caso 10, por ejemplo.

Caso 8:

Miramos en la tabla, Juan=Bl, Pedro=Ng, Antonio=Ng, Llave=Pedro.

Para el caso que nos ocupa debemos asignar un "1" si son ciertas las asertaciones siguientes (deben ser las mismas que tuvimos en cuenta al crear nuestra fórmula), y un "0" en caso de falsedad.

J="Juan, bola negra". Falso, con lo que J=0, /J=1

P="Pedro, bola Negra". Cierta, así que P=1, /P=0

A="Antonio, bola negra". Cierta también, así que A=1, /A=0

L="Juan tiene la llave correcta", Falsa, por tanto L=0, /L=1

Sustituimos en la ecuación (fórmula 1):

```
R = A•((L•(J•/P))+(/L•(/J•P)))
R = 1•((0•(0• 0))+( 1•( 1•1)))
R = 1•((0•  0   )+( 1•    1  ))
R = 1•(    0        +     1    )
R = 1•1 = 1, cierto. "Alberto Jugará"
```

En el caso 10 tenemos A=0 de modo que sin mirar más, sé que R=0

```
R = A•((L•(J•/P))+(/L•(/J•P)))
R = 0•(          algo          )
```

Pero 0 por lo que sea es cero (ver tabla de multiplicar del cero) por lo que el resultado será siempre cero. Tanto si "algo" vale 1 como si "algo" vale cero, cero por "algo" vale cero.

Intuitivamente se ve que si Alberto tiene una bola blanca nunca podrá meter en la caja un bola negra, y por tanto nunca podrá jugar, ya que un requisito indispensable es que se saque de la caja una bola negra.

MANOS A LA OBRA

El próximo mes explicaremos con detalle lo que debes hacer para llevar a la práctica el problema propuesto. Construiremos una máquina capaz de resolver problemas. Será una calculadora, que en vez de sumar o restar ejecutará nuestro problema. Las teclas serán los colores de las bolas, y el resultado será un diodo emisor de luz. Si éste se enciende, Alberto irá a jugar. Si éste no se enciende, Alberto se quedará sin jugar.

De todas formas, adjuntamos el esquema teórico del circuito. Míratelo y observa cómo se ha diseñado el circuito. En el próximo artículo continuaremos. Necesitarás: Soldador, un chip 74HCT04, un chip 74HCT08, un chip 74HCT32, un led, una resistencia de 1K, cuatro interruptores y una fuente de alimentación de 5 volts, como la que propusimos en Amiga.InFo, en el número 5, página 59 (pide los números atrasados de Amiga.InFo, puesto que son una documentación muy interesante). Si no leíste la introducción el mes pasado, también te recomiendo que pidas tu número atrasado, y podrás tener el curso completo. El mes pasado sentamos las bases y dimos unos consejos prácticos para pasar del circuito teórico al práctico.

El material es para hacer pruebas, de modo que los interruptores pueden ser simples pulsadores baratos, sin gastar demasiado dinero, o incluso pueden ser unos cables pelados, de manera que estén accesibles y los conectes y desconectes "a mano" cada vez que lo desees.

S.O.S.

Necesitamos "realimentación". Esto significa que necesitamos saber vuestra opinión del curso. En particular, queremos saber si el nivel es demasiado fuerte, demasiado flojo, o si os parece un nivel adecuado (digital ternario: fuerte, normal, flojo; tres opciones), pero contadnos matices, opiniones, sugerencias y preferencias. Disfrutad de lo que habéis aprendido, y proponed nuevos problemas de este estilo, si son buenos los plantearemos y los resolveremos. Nada más por hoy. Hasta el próximo mes.■



AMIGA CENTER
Mayorista Oficial Amiga Technologies

C/.Marina-288 08025-BARCELONA TEL: (93) 456-80-01 FAX: (93) 456-76-13

AMIGACENTER BILBAO (CYBER AMIGA) TEL: 94-457.04.85 AMIGACENTER VALENCIA (CLUB BYTE) TEL: 96-392.15.67 AMIGACENTER CASTELLON (AMIGA MARKET) TEL: 964-495.523

SUPER PACKS

A1200 COM'S PACK

A1200 2 Mb Chip.
Hard Disk 1,2 Gb interno.
Blizzard 1230 IV 50 Mhz + 8 Mb.
Modem Fax ext. 14.4 baudios.
GPFax.
NComm.
450 Mb de Software instalado (demos)

169.000.-

A1200 MULTIMEDIA PACK

A1200 2 Mb Chip.
Hard Disk 1,2 Gb interno.
Blizzard 1230 IV 50 Mhz + 4 Mb.
CD-Rom externo 4x speed.
Altavoces amplificados
Software CD y CD32
3 CD'S de regalo.
450 Mb de Software instalado (demos)

150.000.-

A1200 TOP GUN PACK

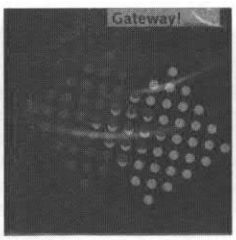
A1200 2 Mb Chip.
Hard Disk 1,2 Gb interno.
Blizzard 1230 IV 50 Mhz + 4 Mb.
CD-Rom externo 4x speed.
Altavoces amplificados
Modem Fax ext. 14.4 baudios.
GPFax, NComm.
3 CD'S de regalo.
450 Mb de Software instalado (demos)

180.000.-

ULTIMAS NOVEDADES EN CD-ROM



3D GFX



GATEWAY II



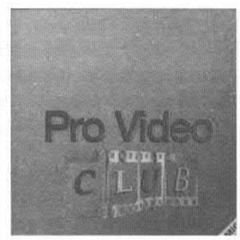
HORRORSENSATIONS



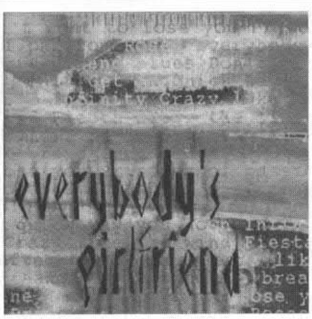
MEGAHITS 7



PHASE 3



PRO VIDEO CLUB



1.990.-

EVERYBODY'S GIRLFRIEND

Este album está inspirado y dedicado al ordenador Amiga y a los millones de entusiastas del Amiga, para quienes ella es "Everybody's Girlfriend"

David Pleasance.

¡¡¡ ATENCION !!!

Turbo Print 4.1 disponible
(drivers para Stylus II)
consulta nuestros nuevos precios

Productos MacroSystem

V-Lab Y/C	Consult.
V-Lab Y/C Par	Consult.
V-Lab Motion	Consult.
V-Code YUV	Consult.
V-Coder Retina	Consult.
Tarjeta Gráfica Retina Z3	Consult.
Tarjeta de sonido Toccata	Consult.

Productos Phase V

Blizzard 1230/ IV	Consult.
Blizzard 1260	Consult.
Blizzard F-SCSI 2	Consult.
Cybervision 64 4 Mb	Consult.
Cyber 64 4 Mb Upgrade	Consult.

Productos Village Tronic

Tarjeta Ethernet Ariadne	Consult.
Tarjeta gráfica Picasso 2	Consult.
Interface Liana	Consult.
AmiTCP/IP	Consult.
ROM 3.1 A4000	Consult.
ROM 3.1 A1200	Consult.
MainActor Professional	Consult.
MainActor Broadcast	Consult.

Productos AB Union

Control. AT 2008	Consult.
Control. AT 508	Consult.
Control. Oktagon 2008 SCSI	Consult.
Raton AlfaData 2 Bot	Consult.
Raton AlfaData 3 Bot	Consult.
Raton AlfaOptic	Consult.
Multiface Card III	Consult.
JoyStick's	Consult.

CD-Rom

IDE ATAPI interno 4x	Consult.
IDE ATAPI interno 6x	Consult.
Superdrive PCMCIA 4x ext.	Consult.
Superdrive PCMCIA 6x ext.	Consult.
SCSI 4x interno	Consult.
SCSI 4x externo	Consult.
SCSI 4x externo Tower	Consult.
SCSI 6x interno	Consult.

Varios

Cable A1200 3,5 2,5	Consult.
Cable RGB - 1084	Consult.
Floppy 880 Kb ext	Consult.
Floppy 1,77 Kb ext	Consult.
Interface Midi	Consult.
Interface SXI	Consult.
Fuente Big-Foot	Consult.
Control Pad Pro	Consult.

Software de Red

AMITCP/IP Versión 4.2

Una de las características que la mayoría de los sistemas operativos modernos integran como parte fundamental del sistema, es el software necesario para comunicarse con otros ordenadores. Hoy en día es básico y casi obligatorio poder integrar nuestro ordenador dentro de cualquier red, como por ejemplo Internet. El protocolo más utilizado y generalizado es el llamado TPC/IP.

El sistema operativo del Amiga no incorpora este protocolo, pero, afortunadamete, los señores de Village Tronic comercializan desde hace unos años todas las herramientas necesarias para poder conectar vía TCP/IP varios Amiga o incluso conectar el Amiga a una red de PCs, MACs o UNIX. AmiTCP es una versión preparada para Amiga del protocolo de pila estándar TCP/IP utilizado en miles de redes privadas y públicas. Dentro de este protocolo se engloban también otros, aunque en el nombre sólo aparecen dos, el Transmission Control Protocol e Internet Protocol. Este conjunto de protocolos son los utilizados por la conocida red Internet.

AmiTCP/IP está compuesto por un generoso manual de unas 150 páginas y dos discos de instalación. El manual hace una breve introducción al Protocolo Internet, explicando el modelo de referencia OSI -sin demasiados detalles- y algunos conceptos necesarios para poder llevar a cabo la instalación. Después, pasa inmediatamente a explicar la instalación del soft y cómo personalizar todos los ficheros de configuración.

También se incluyen un conjunto de utilidades y comandos utilizados en los entornos de red, como son rsh, telnet, ping, passwd, finger, ftp, etc. El funcionamiento de estos comandos se explica con bastante claridad en el manual, aunque eso sí, en inglés.

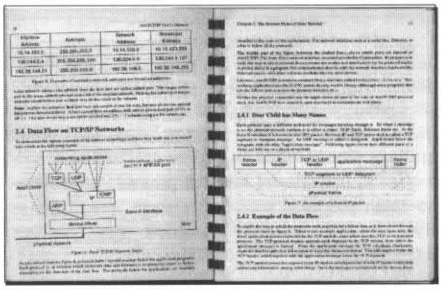
Hay que hacer el comentario de que, aunque se ha realizado un gran esfuerzo por evitar una instalación y puesta en marcha complejas, el usuario debe tener algunos conocimientos técnicos sobre redes para poder configurar correctamente todos los ficheros. En cuanto a los requerimientos mínimos de la máquina, según VillageTronic, cualquier Amiga con el Workbench 2.0 o posterior, 1 Mb de RAM y aprox. 2 Mb de espacio en disco duro, tiene posibilidad de correr AmiTCP/IP. Nosotros consideramos que 1 Mb de RAM es demasiado limitado y que se acercaría más a la realidad un mínimo de 3 Mb. En cuanto al procesador, dentro del disco de instalación del AmiTCP/IP existe una versión optimizada para el M68020 o superior y realmente es recomendable tener un 030 para poder funcionar al máximo en todos los aspectos.

Pero tranquilos, ya que aunque para algunos pueda parecer complicada la instalación y los requirimientos sean altos, después de luchar contra ficheros de configuración y parámetros de red, se conseguirá instalar con éxito el soft. A partir de ese momento, las ventajas y beneficios de tener instalado AmiTCP/IP se hacen evidentes.

Para que os hagáis una idea de una aplicación concreta, en Amiga.InFo hemos creado una red compuesta por seis ordenadores, un A2000, tres A1200 y dos A3000. Con ellos trabajamos diariamente para poder crear cada ejemplar de la revista. Antes de montar la red, era cuestión de paciencia y, a base de backups, conseguíamos mover ficheros de un lugar para otro.

Ahora, todos los Amiga están conectados a un servidor central (el A2000), el cual tiene discos duros de gran capacidad y el servicio de impresión conectado. Pasar ficheros de un Amiga a otro es cuestión de minutos, pero no sólo eso, ya que ahora también podemos ejecutar programas de forma remota en cualquier Amiga de la red, enviar y recibir mensajes (correo electrónico), compartir las impresoras, discos duros y CDROM, etc.

Algunos lectores se preguntarán qué velocidades de transferencia se consiguen, pero esto depende más del interfaz que se emplee, que del propio AmiTCP/IP. En la redacción utilizamos tarjetas Ethernet para Zorro II (Ariadne) con las que conseguimos velocidades de 300Kb/s a 400Kb/s en los A3000 y también utilizamos el interfaz LIANA por el puerto paralelo de los A1200. Con estos últimos conseguimos de 60Kb/s a 70Kb/s, como mínimo, -más rápido que Parnet-, dependiendo de la versión de procesador que tengamos instalado. La primera opción, la de las tarjetas Ethernet, es sin duda alguna la más interesante y rápida, aunque también la más cara. La segunda, la de los puertos paralelos y Liana, es mucho más lenta, pero muy económica. Tanto con una como con otra opción es posible utilizar todos los servicios típicos de una red, la única diferencia es, como ya se ha comentado, la



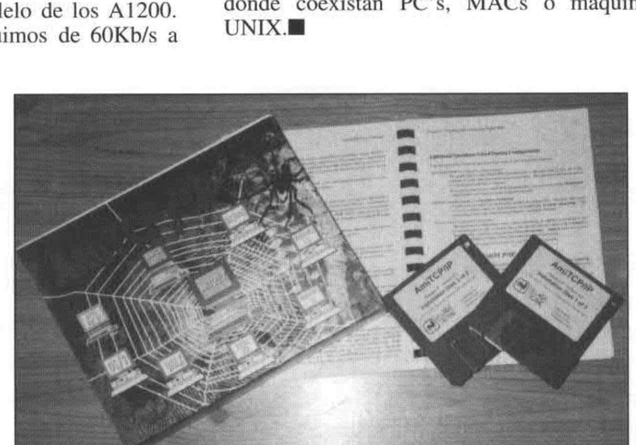
velocidad y el precio.

En definitiva, gracias a AmiTCP/IP, crear un entorno de trabajo en red con Amiga es totalmente posible. Aún así, sería necesaria más transparencia entre el usuario y la red y, sobre todo, reducir el coste de instalación al mínimo. Aunque, para conseguir esto último, probablemente sea necesario esperar a una nueva versión del AMIGA-OS, donde se incluyan como estándar y dentro del propio sistema operativo las funciones de red necesarias para conseguir una conexión fácil y totalmente transparente para el usuario, tal y como se consigue en otras plataformas, como por ejemplo, el MAC. Por último, y como anécdota, Commodore tuvo en sus tiempos un grupo de ingenieros desarrollando un software de red llamado Envoy, aunque ahora es comercializado y soportado por otra empresa de forma independiente. Con Envoy es posible crear una red de forma más fácil e inmediata, pero no es compatible con el estándar TCP/IP. Esta es su principal desventaja frente al AmiTCP/IP, ya que no es posible conectarlo a una red heterogénea, donde coexistan PC's, MACs o máquinas UNIX.■

AMIGA.InFo

Valoración ★★★★

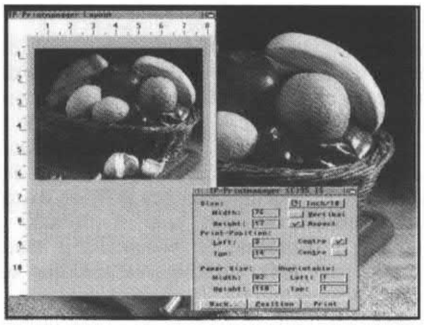
Producto: AmiTCP/IP Versión 4.2
Fabricante: NetworkSolutions Development Inc.
Producto cedido por: Amiga Center
Precio: aprox. 14.000 ptas
Requisitos: Amiga, Wb2.x/Wb3.x 1Mb RAM, Disco Duro
Incluye: Manual Inglés, 2 Discos Instalación



Drivers para Impresoras

Turbo Print 4.1





Todos sabemos que el Amiga puede producir unos brillantes y coloridos gráficos en pantalla, sin embargo, a la hora de imprimirlos a través de las preferencias del sistema operativo estos gráficos pierden toda su brillantez. Esto es debido a que los drivers del sistema para las impresoras no están preparados ni optimizados para trabajar con los avanzados modelos que existen actualmente.

Afortunadamente, este problema queda totalmente resuelto con Turbo Print. Este es el único sistema de controladores de impresora en Amiga que permite imprimir gráficos en 16 millones de colores a través de los chips AGA y vía las preferencias normales del Workbench. Esto lo consigue reemplazando completamente el dispositivo "printer.device" por el suyo propio, eliminando de esta manera la limitación de los 4096 colores o los 16 grises, respectivamente.

Además, incluye otro programa llamado Graphics Print Manager que permite, en cualquier modelo de Amiga (incluyendo los no AGA) imprimir gráficos con calidad 24 bits, es decir, con calidad fotográfica. Este programa permite imprimir directamente desde disquete o disco duro imágenes de alta resolución que debido a su tamaño no caben en memoria RAM. También soporta el sistema GyberGraphX para los Amiga que dispongan de una tarjeta gráfica 24 bits.

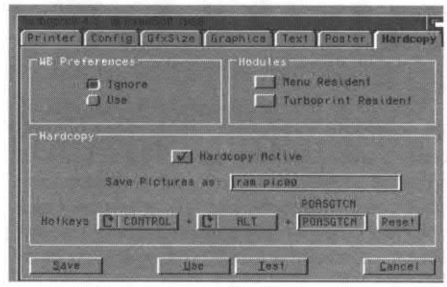
Existe un editor de preferencias para configurar el driver de impresora que utilicemos, variando parámetros como el tamaño de página, niveles de color, corrección de niveles de contraste, brillo, suavizado, dithering,etc. Para las impresoras de color, en esta versión 4.1 se ha añadido un nuevo sistema de corrección de color llamado "True-Match" que permite a TurboPrint corregir cada color separadamente del resto, eliminando de esta manera errores de impresión antes de que ocurran.

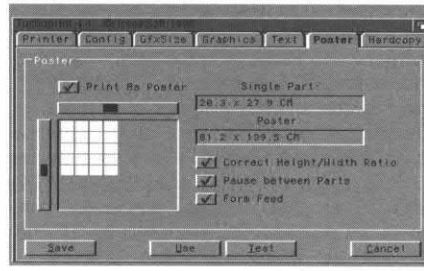
La velocidad de impresión en nuestros tests ha sido muy mejorada, siendo hasta 10 veces más rápido que los drivers del sistema y obteniendo una calidad muy superior respecto a éstos.

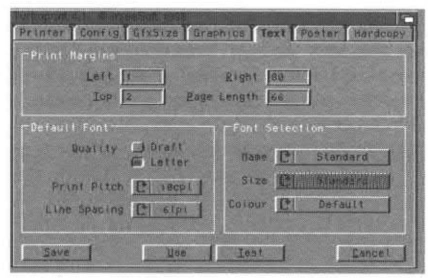
Aunque todo depende, claro está, del procesador que tengamos y la propia velocidad de la impresora. En general, el rendimiento de la impresora aumenta el 100%.

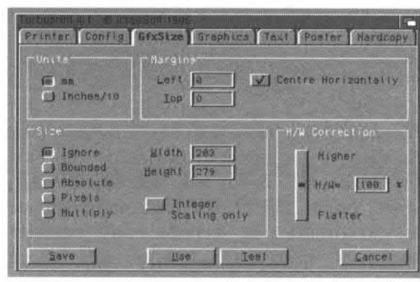
Quizás la parte más importante del Turbo Print para el usuario de Amiga es la gran cantidad de controladores de impresoras actuales de que dispone. Todos los modelos de HP de inyección de tinta (por ejemplo, las 600/660/850) y las láser HP (II,III,IV,V), las Epson Stylus (II/IIS/PRO), las Canon, Oki, Sekoisha, Lexmark, etc. Cada modelo tiene su controlador específico para extraer al máximo sus posibilidades de impresión, además de controlar perfectamente a la impresora, sobre todo los últimos modelos, donde al ser "Windows Compatible" se ha eliminado el panel de control y sólo es posible configurarla a través del soft. Para estas impresoras (como las nuevas HP), Turbo Print dispone aparte, de utilidades de control que permiten utilizar estas impresoras sin ningún problema.

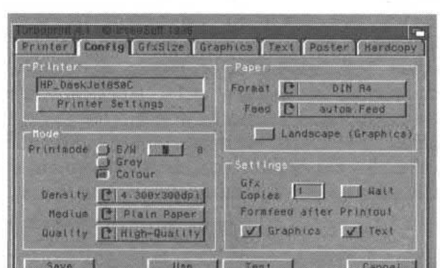
Sin duda alguna, este programa es recomendable para cualquier usuario de Amiga que quiera sacar el máximo partido a su impresora ya sea de tinta o láser, y, sobre todo, es imprescindible para los usuarios que dispongan de una impresora color. Los volcados en color con las HP y las Epson a través de TurboPrint son excelentes...■

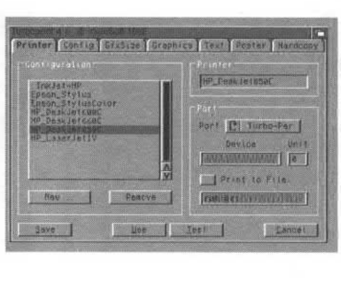


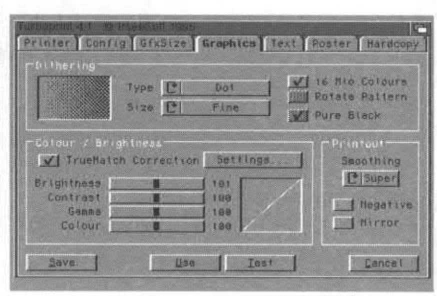












AMIGA.InFo

Valoración ★★★★★

Producto: Drivers para impresión de alta calidad
Fabricante: IrseeSoft
Producto cedido por: Amiga Center
Precio: Aprox. 10.000 Ptas
Requisitos: Amiga con Wb 2.x o superior
Incluye: Manual Inglés, 1 Disquete Instalación

Interfaz Ethernet de Red

Ethernet Ariadne

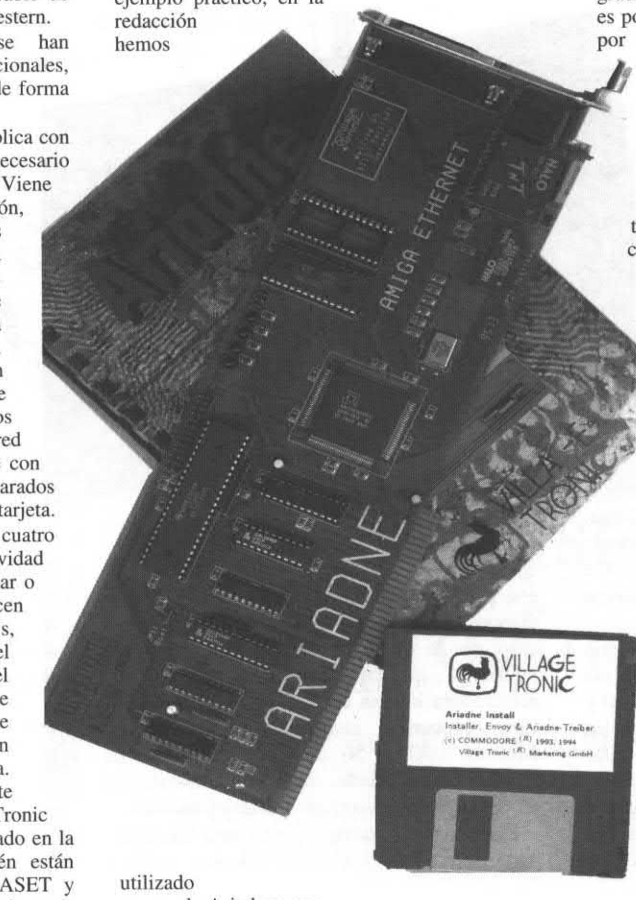
Como complemento al software de red AmiTCP/IP o Envoy, la empresa Village Tronics también comercializa una tarjeta de red de tipo Ethernet. Esta tarjeta permite a cualquier Amiga con slots Zorro II conectarse a una red de ordenadores a través de dos conectores estándar, el 10BASE2 y el 10BASET. El primero es un conector BNC que utiliza cable coaxial de tipo RG58, mientras que el segundo utiliza cable de tipo telefónico, con un conector de tipo Western.

Además, en la propia tarjeta se han implementado dos puertos paralelos adicionales, que pueden ser utilizados con el Amiga de forma transparente.

El manual (en inglés) es breve, pero explica con suficiencia la instalación y el material necesario para la puesta a punto de la tarjeta. Viene acompañado de un disco de instalación, donde se encuentran los dispositivos (devices) SANA II necesarios para controlar la tarjeta y los dos puertos paralelos. Como software de red se incluye en el mismo disco el Envoy. La instalación de la tarjeta es muy sencilla, ya que únicamente hay que colocarla en algún conector Zorro II que tengamos libre y configurar convenientemente los dispositivos de control en el software de red que utilicemos. Es totalmente compatible con Envoy y AmiTCP/IP, y los dos están preparados para ser configurados fácilmente con esta tarjeta.

En la propia tarjeta podemos encontrar cuatro LEDs que muestran el estado y la actividad que se está produciendo en la red al enviar o recibir paquetes y cuándo se producen colisiones entre ellos. Aunque estos led's, una vez se ha instalado la placa en el Amiga y cerrado la caja, quedan en el interior y es imposible verlos. En caso de necesidad, es posible extraer las señales de los leds hacia el exterior a través de un conector que incorpora la misma tarjeta. Así, es posible monitorizar contínuamente el estado de la red. En realidad, Village Tronic tendría que haber situado los led's de estado en la parte lateral de la placa donde también están situados los conectores 10BASE2, 10BASET y puerto paralelo. De esa forma, sería mucho más cómoda la visualización del estado de la red en caso de que tengamos algún problema. También dispone de un zócalo vacío preparado para instalar una ROM de autoarranque opcional, es decir, con una Ariadne podríamos cargar el Workbench en un Amiga sin necesidad de disco duro, todo a través de la red.

Una vez instalada y el software configurado, podemos utilizar la tarjeta a través de los puertos paralelos o ethernet. Es interesante la posibilidad de utilizar los puertos paralelos para conectarse a otros Amiga que no dispongan de tarjeta Ethernet o bien también pueden ser utilizados como puerto Centronics para conectar una impresora. Como ejemplo práctico, en la redacción hemos



utilizado un par de Ariadnes que nos permiten conectar teóricamente, hasta seis Amigas en la misma la red con el AmiTCP/IP o Envoy. Esto se logra utilizando los puertos paralelos de los tres A1200 conectados a los respectivos de cada Ariadne, mientras que los Amiga con Zorro II son conectados a través de los puertos Ethernet.

Existe una flexibilidad total a la hora de configurar la tarjeta para que se adapte a nuestras necesidades. Evidentemente, es posible utilizar todos los puertos (Parelos y Ethernet) simultáneamente para recibir o enviar datos, ventaja que es utilizada al máximo gracias a la multitarea del Amiga. Por ejemplo, podemos utilizar el primer puerto paralelo para transferir ficheros con un A1200, el segundo para imprimir, y todavía nos queda libre otro, todo esto, mientras también enviamos ficheros a través del puerto ethernet.

En cuanto a las velocidades conseguidas, gracias a los 32 KB de caché que tiene la Ariadne, es posible conseguir del orden de 150Kb a 300Kb por segundo, aunque esta velocidad es directamente proporcional a parámetros como la velocidad de los discos duros, carga de la red, colisiones, etc. Hemos apreciado un aumento considerable de la velocidad cuando transferiamos datos entre dos Amiga con controladora SCSI, frente a una disminución importante cuando se trataba de trabajar con discos IDE. Esto es consecuencia de que el software de red está basado principalmente en el procesador para transmitir los paquetes y el IDE también, por lo tanto, doble trabajo para la CPU. Por el contrario, cuanto utilizamos una controladora SCSI por DMA, el uso del procesador es mucho menor y queda libre para otras tareas. Como regla general, podemos decir que mientras más rápido sea el disco duro SCSI y más potente sea la CPU, más velocidad conseguimos en la transferencia de datos a través de la red. En caso de que dispongamos de una controladora IDE, es vital disponer como mínimo de un Amiga con un Motorola 030 a 40Mhz o a 50MHz para conseguir resultados decentes, aunque es recomendable optar por una controladora SCSI, ya que, con el mismo procesador, obtenemos transferencias mucho más rápidas.

Por otro lado, de los dos puertos paralelos que tiene la Ariadne, el primero es accesible externamente nada más conectar la placa al Amiga. El segundo es interno y hace falta un kit opcional para convertirlo también a externo. Es un inconveniente, ya que no se incluye junto a la Ariadne y hay que solicitarlo aparte.

El puerto se comporta exactamente como el puerto paralelo interno del Amiga, funcionando como un PAR: o un PRT: según necesitemos. También se incluye una utilidad que permite redireccionar la salida del puerto interno del Amiga al puerto externo de la Ariadne. Tal y como se ha comentado anteriormente, este puerto puede configurarse para convertirlo en una opción muy económica de conectar un Amiga a otro utilizando un simple cable del tipo PARNET. Aunque utilizando este método, la máxima transferencia que obtendremos será de unos 60Kb/seg, suficientes para transferir pequeños ficheros y compartir recursos...

Como conclusión, la Ariadne es una tarjeta flexible y segura, que tiene como principal ventaja esos dos puertos paralelos adicionales que añade al Amiga y como desventaja su elevado precio. Por esas 30.000 ptas. que cuesta cada una nos podríamos comprar 10 tarjetas multipuerto con Ethernet para PC...■

AMIGA.InFo

Valoración ★★★★

Producto: Tarjeta de Red Ariadne Ethernet
Distribuidor: Village Tronic Marketing GmbH
Requisitos: Cualquier Amiga con slots Zorro II/III
Incluye: Manual Inglés, 1 Disco Instalación, 1 Conector BNC Tipo T
Precio: Aprox. 35.000 Ptas.

Interfaz para tarjetas Zorro

Expansión ZorroII A1200

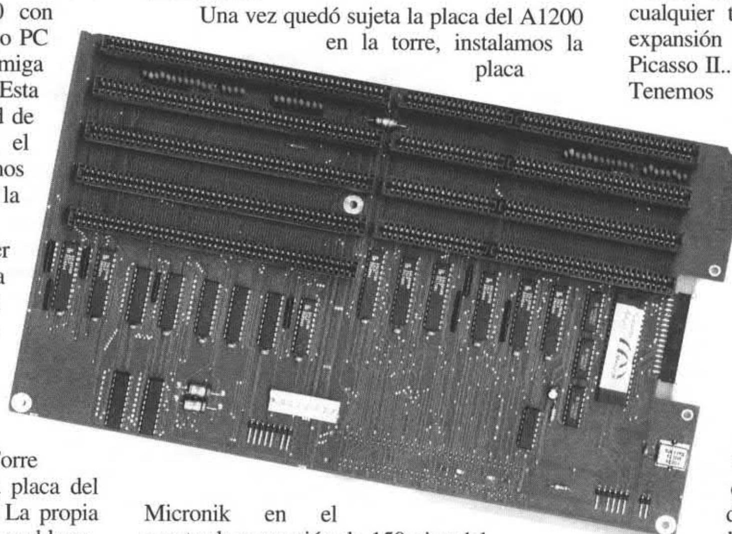
Algunos de nuestros lectores que posean un A1200 se habrán encontrado con que les gustaría poder acceder al mundo de las tarjetas para A2000, A3000 o A4000, sobre todo por existir mayor variedad y posibilidades de expansión para estos que para el A1200.

El fabricante alemán Micronik ofrece una solución para expandir el A1200 con cinco slots tipo Zorro II, 4 slots tipo PC AT-ISA y conector para teclado Amiga original o PC (ver imagen central). Esta es, sin duda alguna, una posibilidad de expansión muy interesante para el A1200, aunque tiene algunos inconvenientes a la hora de la instalación.

Una parte fundamental para poder instalar esta placa es tener una caja tipo Gran Torre de PC, con su correspondiente fuente de alimentación, donde podremos instalar todos los componentes, incluyendo el propio A1200. El problema con el que nos podemos encontrar es que no todas las cajas Torre de PC se adaptan al tamaño de la placa del A1200 y de la placa de Micronik. La propia Micronik, consciente de este problema, suministra cajas Torre adaptadas especialmente para este propósito, aunque esta opción resulta mucho más cara que buscar nosotros mismos una Torre en cualquier distribuidor de PC.

En Amiga.InFo nos pusimos en contacto con algunos distribuidores de cajas, pero ninguna de ellas se adaptaba perfectamente al A1200 y los Zorro. Finalmente, pudimos encontrar un modelo de Gran Torre que nos permitía instalar el A1200 y la placa de Micronik, aunque debíamos hacerle previamente algunas modificaciones. Estas cajas están preparadas para sujetar placas madre de PCs, aunque con algunos retoques, cortes y algo de bricolage en ella, pudimos sujetar la del A1200 en una de las paredes metálicas. Las salidas del A1200 se situaban directamente en la parte posterior de la caja y los slots Zorro II de la placa Micronik quedaban a la altura de las ranuras para las tarjetas de PC.

No fue fácil realizar la instalación, aunque lo conseguimos tras serrar, atornillar y perforar. Como podréis suponer, esta manera de instalar no se la recomendamos a ningún usuario a no ser que sea un "manitas del bricolage" y posea las herramientas necesarias...



Una vez quedó sujeta la placa del A1200 en la torre, instalamos la placa Micronik en el puerto de expansión de 150 pins del propio A1200 -el mismo donde se instalan las aceleradoras-. Aunque la placa se conecte en este puerto, no queda inutilizado gracias a que dispone de un doble conector, uno por cada cara de la placa, -ver las dos imágenes inferiores-, que permite instalar también una aceleradora interna disponible para el A1200. Para probarlo, instalamos también una Blizzard 030 a 50 Mhz con 32 Mb de memoria. Finalmente, hicimos la instalación de discos duros, cdrom, disquetera y teclado.

Cuando todo estuvo a punto para funcionar, instalamos una placa de red Ariadne en el bus Zorro II para poder comprobar su funcionamiento y finalmente conectamos el "Frankenstein". El A1200 arrancó sin problemas del disco duro y reconoció inmediatamente la placa conectada en el bus Zorro II. Puestos a probar, miramos de transferir algunos ficheros a través de la Ariadne y el resultado fue todo un éxito. Los slots Zorro II funcionaban perfectamente y, teóricamente, ya que no pudimos probarlas, cualquier tarjeta (controladores IDE, SCSI, expansión de memoria, ethernet, emplant, Picasso II...etc) compatible debería funcionar. Tenemos que avisar de que también instalamos una Blizzard 1260, pero nos dió bastantes problemas a la hora de arrancar el sistema, resultando incompatible con esta placa Micronik. Sin embargo, con una Blizzard 1230 IV no hubo ningún tipo contratiempo.

Esta placa de expansión es únicamente recomendable para quien realmente se vea obligado a utilizar alguna tarjeta Zorro II y siempre y cuando las funciones que vaya a realizar no estén disponibles para el A1200 en forma de periférico externo. Por poner un ejemplo, no por utilizar un interfaz SCSI se debe adquirir esta tarjeta y conectarle una A2091...ya que existen la Squirrel o los modulos SCSI para las aceleradoras...

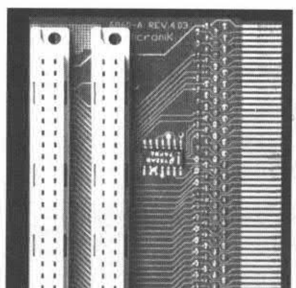
Existen algunas aplicaciones realmente interesantes que no están disponibles para el A1200 básico, como son por ejemplo las tarjetas de red, la Emplant o incluso la Picasso II.

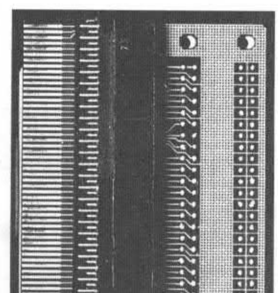
Como consejo, antes de adquirir un producto de este tipo habría que valorar el gasto total (expansión Zorro + Gran Torre+ Montaje+ Placas Zorro II) y comparar con el A4000 y sus más avanzados Zorro III...■

AMIGA.InFo

Valoración ★★★

Producto: Tarjeta de expansión BUS ZORRO II para A1200
Fabricante: Micronik Computer Service
Requisitos: Amiga 1200
Incluye: Manual Alemán, Placa 5 slots Zorro II y 4 slots PC AT-ISA
Precio: Aprox. 35.000 Ptas.





La Multitarea del Amiga

por Javier Pastor

La palabra multitarea ha sido utilizada últimamente como reclamo publicitario para que los compradores tengan un motivo más para adquirir el sistema operativo más comercial de la historia, superando incluso a sus versiones precedentes. Pero, ¿cómo es posible que vendan como una innovación la multitarea que Amiga y otros ordenadores tenían desde hace una década?



Como todos sabemos ya de qué SO estoy hablando, mejor no pronunciar la palabra prohibida.

Y es que el concepto de multitarea que se tiene en las diferentes plataformas informáticas, es también muy diferente. Como más adelante explicaré con términos algo más técnicos, los tipos de multitarea se dividen, principalmente, en multitarea pre-emptiva y multitarea cooperativa. De las dos clases, es la pre-emptiva la que utilizan, entre otros sistemas operativos, el Amiga OS (que también es utilizada por sistemas operativos como Unix y sus derivados Linux, NetBSD, etc). La cooperativa es, desgraciadamente, esa multitarea de la que tanto presumen los usuarios de PC, que en ésta, como en otras muchas cosas, hablan sin saber. Esta multitarea cooperativa consiste en, por citar el famoso ejemplo, tener abiertas dos o más ventanas aunque sólo una de ellas utilice TODOS los recursos del procesador... Es decir, que con este tipo de multitarea, escuchar un módulo de música mientras hacemos un render y escribimos un artículo para nuestra revista preferida, sería una utopía. A lo más que podríamos llegar es a tener activado el programa de música, y el de animación en 3D, pero no poder utilizarlos porque estamos escribiendo en el procesador/editor de textos.

Con la multitarea pre-emptiva se consigue que las tareas que tenemos activadas compartan los llamados recursos del sistema (memoria, tiempo de procesador, chips adicionales) de modo que, aunque en realidad no todo esté funcionando a la vez, a nosotros nos da la impresión de que sí. Lo que realmente ocurre, como algunos de vosotros ya sabréis, es que el procesador del Amiga asigna tiempos de proceso, cantidades de memoria y demás recursos a todas las tareas que le están pidiendo que las ejecute. De este modo, una tarea se ejecuta en un tiempo, para, cede el procesador a otra, se para, cede tiempo de procesador a otra, para..., y así sucesivamente, de modo que, como estos tiempos de uso de procesador y de espera para volver a utilizarlo son ínfimos (hablamos en términos de milisegundos, normalmente), parece que todo fuese como una seda.

Y es que no hay que confundir los términos de paralelismo y multitarea. La multitarea se da cuando un solo procesador reparte recursos entre las diferentes tareas, mientras que el paralelismo es algo que sólo algunos privilegiados han tenido la fortuna de manejar. Un sistema paralelo consta de más de un procesador. De este modo, al tener varios procesadores en la misma máquina, los procesos que se quieren ejecutar tienen por tanto un tiempo mucho mayor de ejecución, tienen más privilegios (más memoria, más recursos) e,

incluso, puede ocurrir que varios procesadores se utilicen para una única tarea. Este es el caso de la famosa Render Farm de Steven Spielberg que fue utilizada para hacer los bocetos previos para los efectos especiales de "Jurassic Park". Y, en un caso más reciente, la máquina de ajedrez que tantos problemas le dio a Kasparov (aunque al final se impuso éste por 4 puntos a 2 en 6 partidas) y que tenía un total de ¡256 procesadores en paralelo!, lo cual hacía que la máquina en cuestión fuese capaz de calcular hasta 10 millones de movimientos por segundo.

La idea de paralelismo es la que está apareciendo como la más firme opción para el futuro desarrollo de los ordenadores. Como se está comprobando, están apareciendo límites infranqueables en la fabricación de los procesadores, ya sean CISC (que dentro de unos años serán obsoletos) o RISC, como la última generación de PowerPc, Alpha DEC, la serie HP, etc. En todos estos procesadores, es cierto que se están haciendo avances impresionantes y aún ahora queda mucho por lograr (ya se habla de la fabricación de un procesador con una frecuencia de reloj de 1 GIGAHERCIO) lo cierto es que tarde o temprano aparecerán los problemas que harán imposible la mejora de los procesadores: El calor generado por los procesadores, y, sobre todo, que hay un límite físico en el número de transistores y componentes de un microprocesador. De este modo, las famosas supercomputadoras y los mainframes (ordenadores que controlan toda una vasta red de comunicaciones, entre otros) van dejando paso a ordenadores en los que, aparte de que el procesador utilizado es de una potencia asombrosa, el número de ellos se multiplica geométricamente con el paso del tiempo, de modo que ya no importará mucho la velocidad del procesador cuando se puedan integrar varios de esos procesadores en una misma máquina, con lo cual se obtendrá un aumento de la velocidad proporcional al número de procesadores incluidos en su placa madre.

QUÉ MULTITAREA ES UTILIZADA EN EL SISTEMA OPERATIVO DEL AMIGA

El tipo de multitarea utilizada en nuestro Amiga se denomina multitarea pre-emptiva con prioridad Round-Robin. Cada tarea (proceso) tiene una prioridad asignada. La tarea que tiene la prioridad más alta y está preparada para correr, es la que será ejecutada. Una tarea puede estar clasificada en tres estados diferentes: durmiendo, preparada o corriendo.

-La tarea preparada no está usando la CPU, pero está esperando a usarla. El fichero Exec mantiene una lista ordenada de las tareas que están en estado de "preparadas". La lista está ordenada según la prioridad de cada tarea, de modo que Exec puede encontrar fácilmente la tarea en estado de "preparada" con la mayor prioridad,que será la próxima en ser lanzada.

-La tarea en estado de "dormida" no está usando la CPU y está esperando a que algún suceso ocurra. Cuando esto suceda, el Exec insertará la tarea en posición "dormida" en la lista de tareas "preparadas" y la insertará según su prioridad.

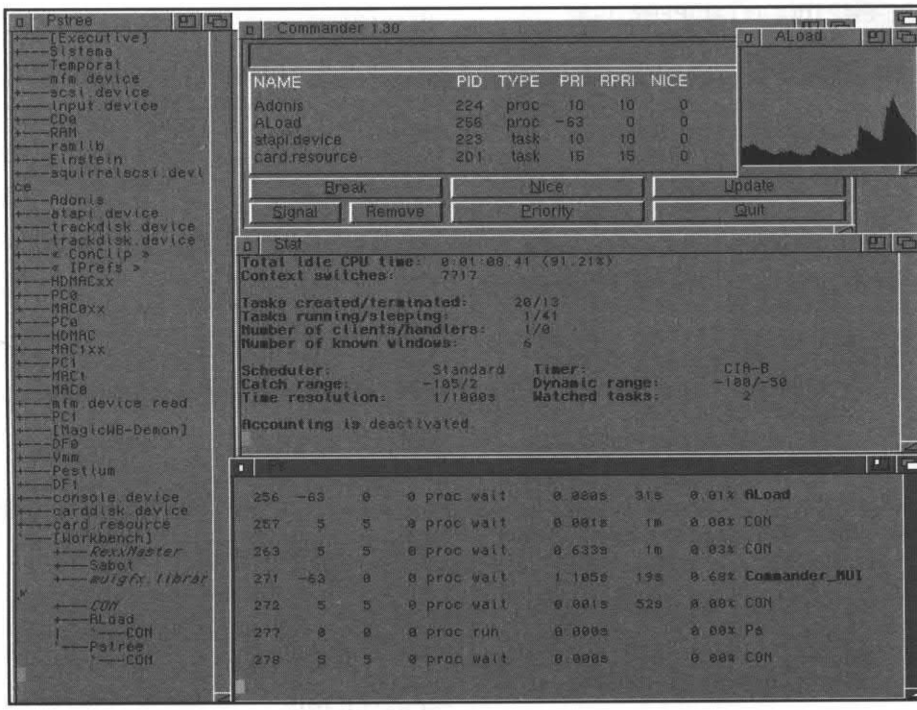
-La tarea en estado de "corriendo" está usando en ese momento la CPU. Será la tarea que esté corriendo hasta que ocurra uno de estos tres casos:

a) Una tarea de prioridad mayor pasa a estado de "preparada", así que Exec inserta la que estaba corriendo en su lugar y ahora la tarea con mayor prioridad empieza a correr.

b) La tarea que está corriendo necesita que ocurra algo, así que pasa a estado de "dormida" y Exec la inserta como la tarea de mayor prioridad en la lista de tareas "preparadas" de Exec.

c) La tarea que está corriendo ya ha hecho uso de la CPU por al menos un instante de tiempo llamado "quantum" y hay una tarea de igual prioridad preparada para correr. En este caso, Exec sustituirá la tarea actual por la "preparada" con la misma prioridad. Esto es conocido como "time-slicing" (deslizamiento de tiempos) o "Round-Robin". Cuando hay un grupo de tareas de igual prioridad en la cima de la lista de tareas preparadas, Exec las irá sustituyendo por ciclos, dejando usar a cada una la CPU durante un "quantum".

El término pre-emptiva con prioridad Round-Robin viene a partir de estas tres características.



Con programas como "Executive", podemos monitorizar la actividad del sistema operativo y controlar, por ejemplo, las prioridades, tareas activas, u observar la carga del procesador de forma gráfica. ¡Todo al más puro estilo UNIX!

PRE-EMPTIVA vs COOPERATIVA

Multitarea pre-emptiva significa que el sistema operativo puede forzar a una tarea a dejar la CPU para uso de otra tarea. Algunos sistemas operativos tienen multitarea cooperativa, principalmente por su antigüedad y porque sus desarrolladores no vieron la necesidad de implementar una mejor multitarea (o alguna multitarea) cuando el sistema operativo fue desarrollado. Normalmente, no es posible implementar una multitarea pre-emptiva más tarde en estos sistemas, de modo que la multitarea cooperativa es la única opción.

En la multitarea cooperativa, el sistema operativo debe encargarse de manejar la multitarea, algo así como hacer los deberes de otro.

PRIORIDADES

El Amiga tiene prioridades fijas. La mayoría de las prioridades son -1, 0 o 1. Las tareas que requieren tiempo de CPU antes que las tareas de usuario, como por ejemplo las de los drivers de dispositivos (impresoras, etc.) tienen una prioridad 5. Las particiones de discos duros y las unidades de disco flexible tienen una prioridad 10 y la prioridad más alta es normalmente 20, para el dispositivo input.device que maneja todas las entradas desde el ratón y el teclado.

El rango de prioridades oscila entre -128 y 127. Las prioridades negativas se utilizan normalmente para tareas que requieren todo el tiempo de CPU que puedan conseguir, por ejemplo, programas de rendering. Como norma general, no se debería aumentar la prioridad de una tarea normal por encima de la prioridad 3.

DIFERENTES TIPOS DE TAREAS

Las tareas pueden ser divididas en dos categorías:

a)transput-bound

b)compute-bound

Las tareas transput-bound pasan la mayor parte de su tiempo esperando a que algo suceda. Estas tareas pueden ser interactivas o no interactivas. Un ejemplo de una tarea transput-bound interactiva es un editor de texto, que pasa la mayor parte del tiempo durmiendo, esperando por una entrada de teclado. Los drivers de dispositivos son tareas transput-bound no interactivas.

Las tareas compute-bound pasan la mayor parte de su tiempo usando tanto tiempo de CPU como les sea posible. Estas tareas también pueden ser interactivas. Un ejemplo de esto es un programa que te permite rotar un objeto tridimensional en la pantalla mediante el ratón. La mayoría de las tareas compute-bound son, sin embargo, no interactivas, como un programa de rendering o un compilador.

"SCHEDULING"

El objetivo del "scheduling" es proveer a todas las tareas que están compitiendo por los recursos de computación (ejecución de las instrucciones) de un buen servicio y que todas sean atendidas atendiendo a su prioridad.

DIFERENTES TAREAS TIENEN DIFERENTES NECESIDADES

Un ordenador personal como el Amiga, normalmente utiliza tareas transput-bound no interactivas, interactivas y compute-bound no interactivas. A cada tipo de tarea se le debe dar un tratamiento diferente:

- Tiempo de respuesta consistente para las tareas transput-bound interactivas.
- Pequeño tiempo de respuesta para las tareas transput-bound no interactivas.
- Buena entrada y salida de datos para las tareas compute-bound.

Las tareas transput-bound interactivas requieren una respuesta inmediata a todo suceso, de otro modo el usuario estaría frustrado. Atendiendo a esto, una respuesta consistente es mejor que una respuesta con buena aproximación. Por ejemplo, la respuesta al pulsado de una tecla, que siempre dura unos 2 segundos, es mejor que aquélla que responde al pulsado de la tecla que dure más o menos 1 segundo pero que lo mismo puede durar 10 segundos que medio segundo.

Las tareas transput-bound no interactivas requieren una respuesta rápida a los diferentes eventos que sucedan, porque de otro modo se retrasarán. Por ejemplo, considérese una tarea que necesita ser procesada o computada durante 1 milisegundo y luego que espera 20 milisegundos hasta volver a ser computada. Repetimos esto 10000 veces. Eso requeriría 1 segundo de computación y 20 de espera, haciendo un total de 21 segundos. Pero, si en lugar de 20 milisegundos, hacemos que el tiempo de espera sea de medio segundo, la tarea total tardará 521 segundos. Así, un retardo excesivo se pagará muy caro, incluso siendo este incremento del retardo no muy alto.

Las tareas compute-bound requieren cantidades ingentes de tiempo de procesador, así que todo lo demás debería ser minimizado. Esto implica la minimización de los tiempos de interrupción entre tareas (es decir, minimizar los tiempos de espera para que las tareas se computen cada poco tiempo). Aquí están algunas velocidades de interrupción para diferentes máquinas y sistemas operativos (en microsegundos):

26 25MHz Amiga A4000/040 AmigaDos 3.1
106 66MHz Snake HP-UX 9.x
128 40MHz Viking SunOS 4.1.3
150 25MHz Amiga A2000/030 AmigaDos 2.1
210 33MHz 486 386BSD 0.1
212 50MHz RIOS AIX 3.2

AGRADECIMIENTOS

Parte del texto de este artículo está basado en la traducción de un documento que se puede encontrar junto al programa Executive. Este programa es un monitor de sistema muy potente y con aplicaciones estilo Unix muy útiles que hacen que el Scheduling o distribución de tiempos que el procesador asigna sea aún más eficaz. Agradezco a su autor, Petri Nordlund, el permiso dado para la reproducción de parte de sus explicaciones.■

InFoTech

AMIGA .InFo

¡Colabora con Amiga.InFo!

InFo Technologies está formando un nuevo grupo de colaboradores técnicos para la revista Amiga.InFo

Los requisistos mínimos para los candidatos son los siguientes:

* Nivel de expresión escrita aceptable
* Conocimientos generales sobre el Amiga
* Tener un Amiga con Disco Duro y WB 2.x ó 3.x
* Se valorará el dominio del idioma inglés
* No importa lugar de residencia

Las plazas y su temática son las siguientes:

- Redes (LANs, Internet, Lenguaje HTML, WEB...)	2 Plazas
- Gráficos 3D (Lightwave, Real, Imagine, Cinema...)	2 Plazas
- Gráficos 2D (Esquemas, Dibujos, Ilustraciones, Caricaturas...)	1 Plaza
- Sistema Operativo (Programación Lenguaje C, Intuition, DOS, Devices, Librerías)	2 Plazas
- Gestión (Bases de datos, Hojas de Cálculo, Contabilidad...)	1 Plaza
- Autoedición (Dominio del Professional Page 4.1 y PageStream 3.0)	1 Plaza
- Actualidad (Noticias, Novedades,Avances, Contactos, etc. referentes al Amiga)	1 Plaza

Para poder entrar en la selección, es necesario enviar al Apdo. 166 C.P. 08750 Molins de Rei (Barcelona) lo siguiente:

IMPORTANTE: No entrarán en selección los candidatos que no presenten toda la documentación requerida.

- Datos personales (Nombre, Teléfono de contacto, Edad, Dirección, Empleo)
- Modelo de Amiga del que dispone y sus características (Aceleradoras, Periféricos, Memoria, HD...)
- 1 Fotografía Tipo DNI y Fotocopia del DNI
- Un artículo escrito sobre el tema al cual presenta su canditatura (Mínimo 15 Kb en formato ASCII) Junto al artículo es recomendable incluir todo tipo de fotografías, imágenes, dibujos, esquemas, etc. Debe ser presentado con copia en papel y en discos 3.5" (Alta o baja densidad, se admiten Backups)

InFo Technologies se pondrá en contacto con todos los candidatos para comunicarle los resultados de la selección.

AMIGA on line

DISTRIBUIDORES DE AMIGA Technologies

Amiga On Line
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca

Teléfonos
Oficinas (Tel y Fax): 971 47 60 18
Info y Ventas: 989 68 59 59

NUEVO AMIGA SURFER
SOLO 99.500 PTS

Incluye: Amiga 1200
Game-Pad
Modem 14.400
HD 260 Mb de 2.5"
+ 100 Horas de Conexión
Gratis a Internet

Incluye Software:
Wordworth, TurboCalc,
Datastore, PPaint, Organiser
Voodo (E-Mail)
AmiIRC (Online-Conferencia)
AmiFTP (Data Transfer)
MindWalker (WWW-Browser)
Internet Set-Up/Internet Updater

ORDENADORES (Nuevos Precios Oficiales)

-AMIGA 1200 CON PACK AMIGA MAGIC	68.500
-AMIGA 1200 MAGIC, CON DISCO DURO DE 170 MB DE 2.5" EL PACK DE SOFTWARE INCLUYE TAMBIEN SCALA MM300	85.000
-AMIGA 1200 MAGIC, CON DISCO DURO DE 1GB MONTADO	99.900
-AMIGA 1200T MAGIC, ACELERADORA 060, 50 MHZ, CON 16 MB RAM, HD DE 1GB Y CD-ROM 4X, TECLADO EXTERNO AMIGA Y FUENTE 250 W	358.900
-AMIGA 4000T 040 CON 5 SLOTS ZORRO-3 Y 2 DE VIDEO, MOTOROLA 68040 A 25 MHZ, RATON, 2 MB MEMORIA CHIP, 4 MB DE MEMORIA FAST 32 BITS, CONTROLADORA FAST SCSCI-II, CONTROLADORA IDE, DISCO DURO DE 1 GB FAST SCSCI-II, PACK DE SOFT MAGIC MAS EL PROGRAMA SCALA MULTIMEDIA 300	374.000
-AMIGA 1200 SURFER, CON MODEM 14.400, HD 260 MB, GAMEPAD. PROGRAMAS INCLUIDOS: WORDWORTH 4, TURBO CALC 3.5, DATASTORE 1.1, PERSONAL PAINT 6.4, ORGANISER 1.1. SOFT PARA INTERNET: AMIRC, VOODOO, AMFTP, MIND WALKER, INTERNET SETUP, INTERNET UPDATER Y 100 HORAS DE CONEXION A INTERNET CON IBM GRATIS (CON AMIGA SURFER ES... ¡CONECTAR Y NAVEGAR!)	99.500

ACELERADORAS

-PLACA PARA RAM INTERNA, CON ZOCALOS PARA MEMORIA Y COPRO	12.500
-M-TEC TURBOSYSTEM 030/28 MHZ CON COPRO A 14 MHZ	20.900
-M-TEC TURBOSYSTEM 030/42 MHZ CON COPRO A 25 MHZ	27.500
-BLIZZARD A1230 TURBO IV 030/50 MHZ	38.900
-BLIZZARD A1260 TURBO CON 060/50 MHZ COPRO INTERNO	98.900

DISCOS DUROS

-DISCO DURO DE 850 MB IDE	29.900
-DISCO DURO DE 1 GB IDE	32.900
-DISCO DURO DE 1.2 GB IDE	39.900

CDROMS

-CD-ROM 4X IDE	13.900
-CD-ROM 6X IDE	21.500
-AMIGA Q-DRIVE 1241 4X (CDROM CONECTADO A TRAVES DE PCMCIA)	38.150

MEMORIAS

-TARJETA DE MEMORIA CON 0.5 MB Y RELOJ PARA A-500	8.900
-TARJETA DE MEMORIA CON 2 ZOCALOS SIMM PARA A-2000	10.900
-MEMORIA SIMM DE 4 MB, 72 CONTACTOS	12.500
-MEMORIA SIMM DE 8 MB, 72 CONTACTOS	22.900
-MEMORIA SIMM DE 16 MB, 72 CONTACTOS	53.900

CONTROLADORAS

-CONTROLADORA SCSI-II PARA M-TEC TURBOSYSTEM A-1200	17.900
-CONTROLADORA SCSI EXTERNA SQUIRREL PARA A-1200 (PCMCIA)	13.900
-CONTROLADORA SCSI PARA BLIZZARD 1230-IV Y 1260	19.400

MODEMS

-MODEM EXT. A 14.400 BAUDIOS CON VOZ	19.720
-SURF-KIT, MODEM-FAX Y SOFT ORIGINAL DE AMIGA SURFER	25.500
-MODEM EXT. A 28.800 BAUDIOS	32.480

DIGITALIZADORES DE AUDIO

DIGITALIZADOR DE AUDIO MEGALOSOUND 8 BITS	8.900
-DIGITALIZADOR DE AUDIO AURA 12/16 BITS A-1200	18.900
-TARJETA DE SONIDO TOCCATA A 16 BITS	52.900

GENLOCKS

-GENLOCK SCANVIDEO SL-10, UN FADER	28.900
-GENLOCK SCANVIDEO SL-15, DOS FADER	43.900
-GENLOCK SCANVIDEO HL-20, TAMBIEN Y/C, DOS FADER	87.900

TARJETAS GRAFICAS

☞ -TARJETA ACELERADORA GRAFICA GRAFFITI (PARA TODOS LOS AMIGA)	14.750 ✓
-TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 2 MB RAM	36.900
-TARJETA GRAFICA 24 BITS RETINA CON 4 MB RAM PARA ZORRO 3	83.500

MONITORES

-MONITOR M1438S 14" 0.28 MM ESTEREO (NUEVO PRECIO OFICIAL)	51.000
-MONITOR COLOR SVGA 14" (NECESITA ADAPTADOR VGA)	32.900
-MONITOR COLOR SVGA 15" 0.28 DIGITAL NO ENTRELAZA, INC. ADAPT.	62.900

IMPRESORAS

-IMPRESORA EPSON STYLUS COLOR-II	68.900
-IMPRESORA HEWLETT PACKARD 850-C	74.900
-TODAS LAS IMPRESORAS EPSON Y HEWLETT PACKARD DISPONIBLES	CONSULTAR

CABLES

-CABLE IDE DE 6 CM. DE HD 2.5" A HD 3.5"	3.900
-CABLE IDE DE 50 CM. DE HD 2.5" A 2 DISCOS DUROS 3.5"	5.300
-CABLE RGB A EUROCONECTOR CON AUDIO	3.000

VARIOS

-ADAPTADOR PARA MONITORES VGA	3.900
-RATON ORIGINAL ACTUAL A-1200	3.500
-MODULADOR PARA TELEVISION CON AUDIO	9.900
-CAJA MINITORRE CON FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W.	6.000
-FUENTE DE ALIMENTACION DE 200W. PARA A-500/600/1200	7.900
-DRONE 5 DE HAM & HOOEY (EXITO MUSICAL HECHO CON AMIGA EN CD)	2.500
-REVISTA AMIGA.InFo	850

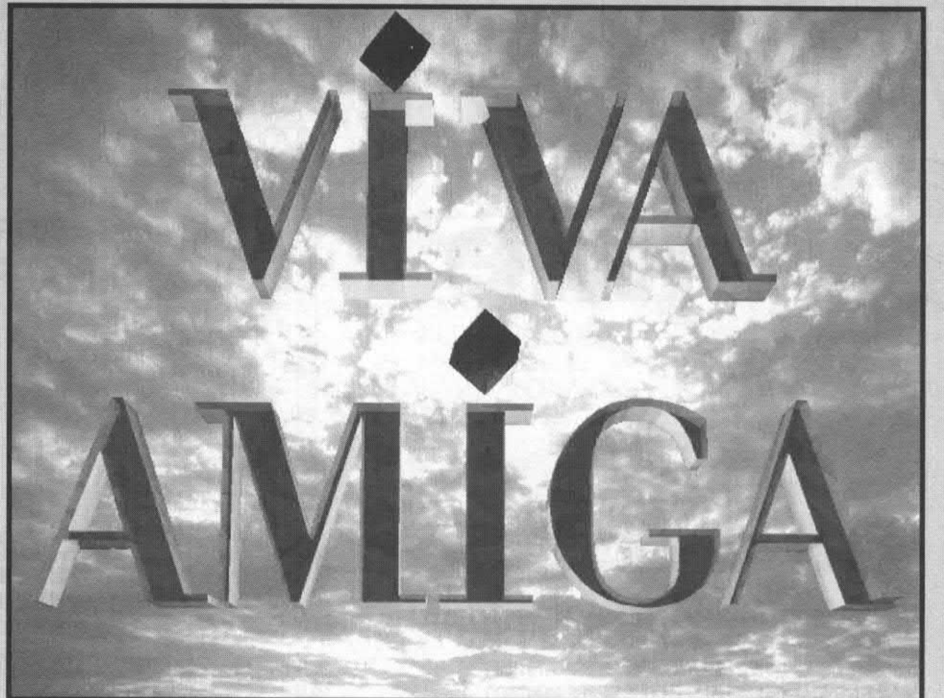
DIGITALIZADORES DE VIDEO

-DIGITALIZADOR DE VIDEO VIDI-24 RT	38.900
-DIGITALIZADOR DE VIDEO VLAB EXT.	51.800
-DIGIT. DE VIDEO VLAB EXT. TAMBIEN CON ENTRADA Y/C	64.800
-TARJETA "PAR" VLAB MOTION INT. CAPTURA 25 FPS CON S. ESTEREO	195.000

- -NUESTROS PRECIOS MEJORAN CADA SEMANA
-16% DE IVA YA INCLUIDO
-GASTOS DE ENVIO NO INCLUIDOS
-PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE STOCK
-SI NO ENCUENTRAS LO QUE BUSCAS NO DUDES EN LLAMAR
-A PARTIR DE 100.000 PTS. DE COMPRA POSIBILIDAD DE FINANCIACION AL 0% DE INTERES CON BANCO SANTANDER

Antes de comprar, consulta esta lista

AMIGA EN LA BRECHA



Hacía mucho tiempo que quería poner esto, y ya lo estaba deseando. Se unen cada vez más y más compañías al mercado del Amiga, gracias a que Amiga Technologies está conseguido volver a reactivarlo. Por una parte, todos contentos porque vamos a tener juegos de nuevo y de una gran calidad, porque aprovechan los chips AGA a tope. Pero por otra parte, sigo viendo que España no es Europa, que aquí nos siguen olvidando, y ya está bien, que nosotros también hemos pasado el calvario de Commodore igual que los demás.

Bueno, y después de este breve comentario, a lo nuestro, que es la sección de juegos. Entramos en el año de una manera increíble, y el despertar de las compañías se va haciendo lugar en nuestras disqueteras. Comentarios como que "Amiga tiene un procesador antediluviano..." y demás por el estilo. Yo pienso que no se puede nunca decir nada hasta que de verdad no se conoce a la máquina a fondo. Y, ¿por qué digo esto? Los juegos que se nos vienen encima traen prestaciones que solamente los Pentiums o consolas de última generación pueden mostrar. Todo esto comparándolo con un 020 a 14 mhz que es el micro del A1200, amén de meternos con sus hermanos mayores.

En el mundo del PC, para llegar a los 25 frames por segundo, se necesitan muchos megahercios, pero que muchos. En nuestro Amiga se está creando para estos juegos de última generación, que tanto nuestro famoso Blitter trabaje junto a nuestra CPU, y por lo tanto conseguimos un rendimiento muy notable al mover gráficos en 3D, conseguir perspectivas, rotaciones, etc.

Se pueden hacer grandes comparaciones entre el mundo del PC y Amiga (hablando de juegos, en este caso), pero claro que un A1200 a "pelo" no puede hacer grandes cosas. La memoria Chip es lenta, se necesita Fast para cargar diversos escenarios de fondo, sprites, y demás elementos que componen un juego, y claro, como algunos programadores indican que la plataforma actual que pide el Amiga es un 020 a 28 Mhz más 4 megas de memoria, y todo esto, me repito, será suficiente para el mundo de los juegos. La opción ideal siempre será la del 030 a 50 mhz.

Y bien, os diréis por qué os comento tanto hardware. Los creadores de juegos se acercan cada vez más a la calidad de los PC, como el mítico Doom con 1x1 cuadros de resolución, simuladores que vayan suaves, o también que se pudiera crear hasta un Virtua Fighter en el mundo Amiga. Pues para mover todo eso, sabemos que se necesita algo más que un simple A1200, y para competir con las demás plataformas, nos tenemos que poner a su altura. Pero, ojo, un A1200 a 28 mhz y con 4 megas de Ram consigue más frames que un 486 DX2 a 66 mhz, y me diréis cómo. Los chips gráficos AGA están llegando a su madurez y están siendo trabajados, conocidos y programados al máximo y, claro, un bus de 32 bits da para mucho. De sobra, además, es de todos conocido que un Amiga mueve mejor una animación que pantallas del sistema operativo.

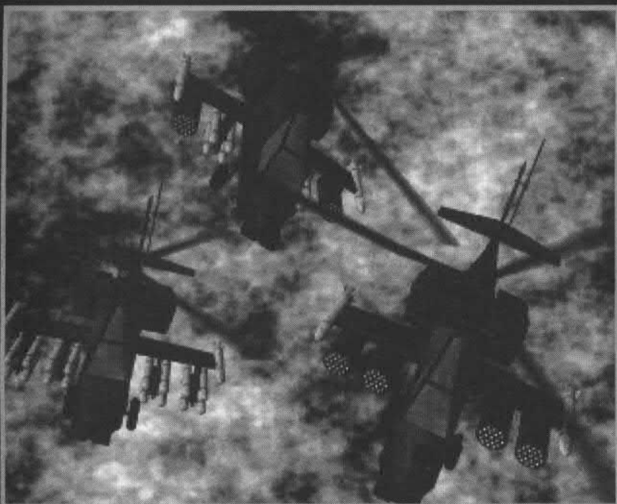
Y con todo esto que os comento del último hardware que se necesita para poder jugar ampliamente a los juegos que nos llegan, seguro que no os creéis lo último que os comento, (referente a lo de antes del DX2 a 66 y el A1200) pero cuando vi en la Party de Tolosa que un 060 iba más rápido que un Pentium a 100 mhz, tampoco yo me lo creía.

Una novedad muy interesante es Extreme Racing, Leading Lap, Virtual Karting y como novedad que va a entrar muy pero que muy fuerte, Nemac 4, al estilo Doom, a la máxima resolución y con todas las características de estos juegos.

Y para terminar, deciros también que estos juegos incorporan y aprovechan todas las características de que dispongamos en el ordenador (por fin), y si disponemos de tarjetas gráficas Picasso II, CyberVisión 64, etc, y tarjetas aceleradoras, podremos utilizarlas. (Avisaros también que los que tengan un 060 pregunten a su distribuidor si el juego funciona bajo su sistema, ya que algunas previews han dado problemas.)

Por último y para terminar, y como me siento "representante" un poco de todos los Amigueros y sobre todo en el mundo de los juegos, ni harto ni perezoso, he escrito varias cartas a la revista Micromanía para decirles que el mundo Amiga no ha muerto, y que ya está bien de darle la espalda, que nuestro ordenador se merece algo mejor. He escrito a esa revista por la sencilla razón de que me parece que el nombre de Amiga en el mundo de los juegos suena y mucho, y viendo que la revista es de máxima difusión, creo que me ha parecido correcto que publiquen algo del Amiga para que todo el mundo vea que esto no está muerto.

Pero en vistas de que han pasado de mí, y de todos nosotros, porque era representando a toda la comunidad Amiga, os pido ayuda a que les presentéis vuestra presente queja, así de esta manera conseguiremos que el nombre de Amiga se lea en más sitios. Gracias por todo y espero vuestros trucos, mapas y sugerencias, porque la verdad, no sé si correos está mal o **ES QUE YA NO JUGÁIS CON VUESTRO AMIGA.●**





SIMULADOR DE HELICÓPTERO COALA

Para todos los amantes de los simuladores nos llega de la mano de Empire un nuevo simulador de helicóptero llamado Coala.

Hay versión para el A500, pero se recomienda uso de una aceleradora. En un A1200 va muy bien, con una velocidad muy suave. Una vez más se demuestra que nuestro Amiga es genial para mover gráficos vectoriales y éstos incluyen sombreado y detalle al máximo.

Y de nuevo al campo de batalla. No recuperados del famoso Gunship 2000, nos vemos metidos en un helicóptero de combate de la serie Apache AH-64A. Tiene una movilidad y adaptación para el combate genial, tanto en aire como tierra.

Nuestras misiones estarán llenas de peligros, tendremos que destruir bases enemigas, aviones, helicópteros con reservas para países en guerra, es decir, misiones casi reales. Tendremos que tener cuidado porque, por ejemplo, cuando volemos al ras de la carretera, descubriremos que también circulan civiles, y por lo tanto no podemos matarles (a no ser que haya algún violento por ahí). Habrá también tanques rusos como BMP APC, A T72, ZSU, etc., como también aviones que nos dificultarán mucho en las diversas misiones.

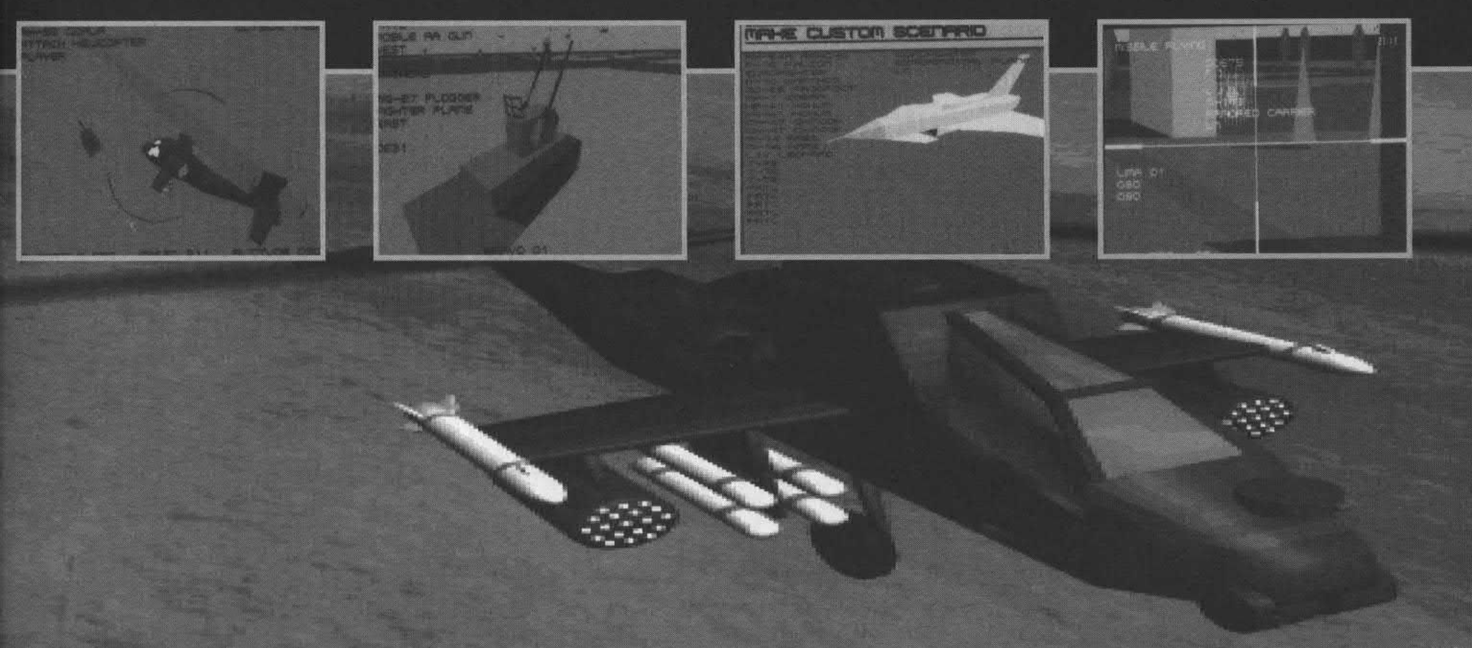
Como en los demás simuladores, tendremos diferentes vistas tanto del helicóptero como de la zona por donde volamos, a más o menos distancia de nuestro aparato, etc. Y en el manejo del helicóptero, se ha conseguido que sea lo más fácil posible, nada de una parafernalia de teclas para conseguir elevarnos con nuestro Apache y comenzar nuestra misión.

Disponemos también de un arsenal increíble para poder abatir a nuestros enemigos y acabar con éxito el juego. Como es lógico, habrá tanto ametralladora cómo misiles de aire y tierra.

Quizás así no os enteréis de mucho y digáis "Otro simulador de esos", pero os equivocáis, amigos. Cuando comienzas a jugar con Coala y te lees la misión que tienes que comenzar, te das cuenta que es como la vida real, en cuanto avanzas y asciendes de grado y tienes que pilotar tu Apache con visión nocturna, etc. Veo que te empieza a llamar la atención.

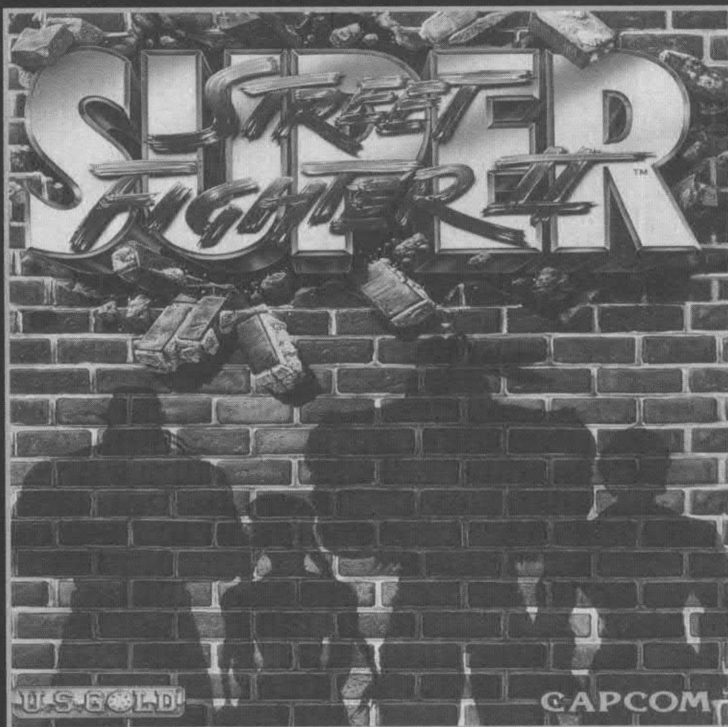
En definitiva, un simulador que te hará volar muy alto y disfrutar de lo grande.

Juego cedido por Amiga Center.













SUPER STREET FIGHTER II:

La lucha estaba preparada, sólo puede haber un ganador.La gente estaba espectante hacia la coronación de un nuevo campeón. Los luchadores recurrían al orgullo antes que a sus poderosas técnicas.El final del combate proclamaría el mejoruchador del planeta...

Siguiendo la gama de los clásicos Street Fighter, se nos presenta una remodelación de su segunda parte.

Super Street Fighter II nos ofrece la posibilidad de combatir con los mejores luchadores como en sus anteriores partes.También podemos competir con dos jugadores en un marcador donde se reflejan las victorias y derrotas de cada uno de ellos.

Durante el campeonato del mundo, puede intervenir un segundo jugador en mitad de un combate para retarnos a una lucha, teniendo la posibilidad de que el ganador pueda continuar en dicho campeonato.También puedes seleccionar Super Mode, donde puedes escoger los 16 luchadores pero no puedes jugar los Bonus Stages o al inverso, pudiendo escoger 12 luchadores y poder jugar en éste.

El compendio de luchadores está comprendido por los antiguos guerreros de las anteriores partes más la incorporación de cuatro nuevos luchadores con sus respectivos escenarios:

Fei Long de Hong Kong (un chino al más puro estilo de Bruce Lee), Cammy (un agente del servicio de inteligencia inglés), Thunder Hawk de México (un indio que combate para recuperar sus tierras) y Dee Jay de Jamaica (ha intentado crear un nuevo estilo de lucha, mezclando música y kickboxing). La descripción de cada uno de los personajes la puedes hallar en el manual del juego junto a sus técnicas especiales de ataque.

Los escenarios han ganado en colorido, pero los gráficos de fondo siguen siendo similares a los anteriores y carecen de animación alguna. El juego te ofrece la posibilidad de seleccionar la frecuencia en 50 o 60 Hertz, modificando el tamaño de la pantalla. Los personajes han sido reducidos en comparación con anteriores versiones pero al igual que sus escenarios, han ganado en colorido.

En el apartado de sonido podemos encontrar diferentes " melodías" que se adaptan a cada uno de los escenarios. La presentación está bién lograda, salvo que el menú de opciones no está acompañado de la música característica del programa. En la selección de los personajes podremos escucharla con algunas pequeñas modificaciones que la dotan de más rapidez y ritmo. Los sonidos del combate han mejorado notablemente siendo éstos más dinámicos en los ataques y las "muertes" de los luchadores.

Si en algo ha mejorado Super Street fighter II es en la velocidad de movimientos, la cual podemos modificar en el menú de opciones. Esto hace que los combates sean más apasionantes combinando a tu gusto los diferentes tipos de velocidad. El tamaño de los personajes influye determinantemente en la velocidad de éstos; a mayor tamaño menor velocidad y viceversa.

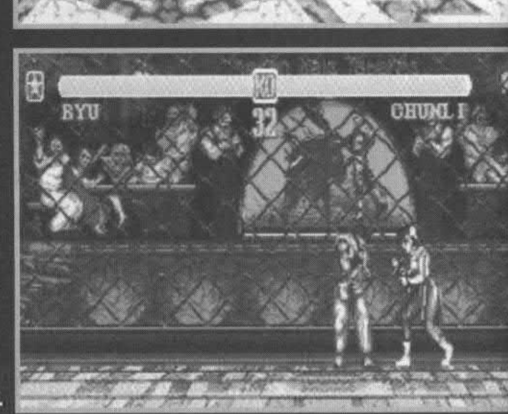
Super Street Fighter II incluye un nuevo sistema de puntuación:

Puntos por el primer ataque, por recuperación y por mayor numero de golpes en un turno. Teniendo en cuenta los ya conocidos "Perfects" que introducen al marcador un gran número de puntos.

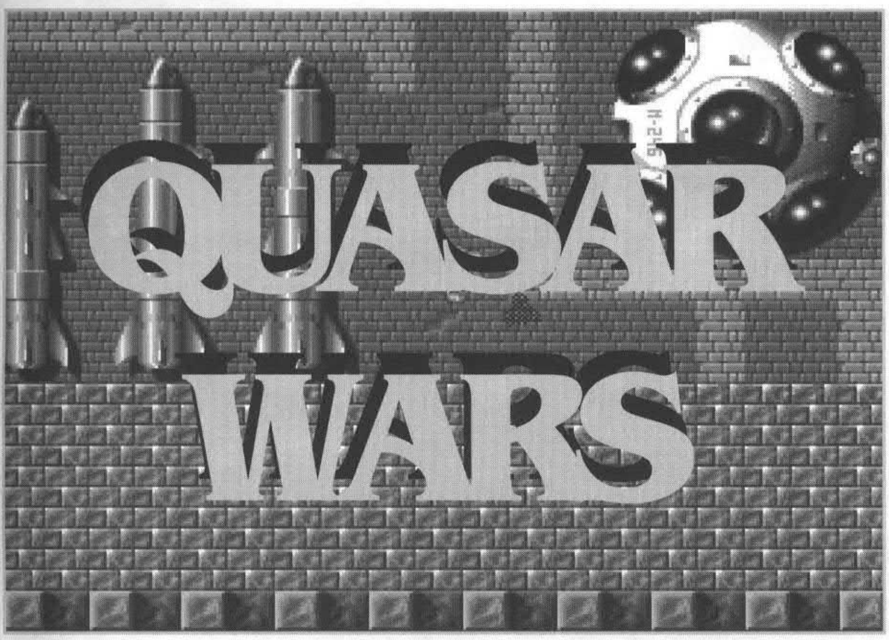
En los Bonus Stages, los gráficos son nefastos, las pruebas son las mismas, pero con algunas modificaciones. La escena del típico coche, a parte de haber empeorado en su calidad gráfica, carece de realismo y de movimiento comparado con Street Fighter II.

En conclusión, a nivel gráfico no se presentan grandes innovaciones, pero la incorporación de 4 nuevos luchadores muy originales, su gran velocidad y su mejora en el sonido hace que Super Street Fighter II sea un juego más divertido.



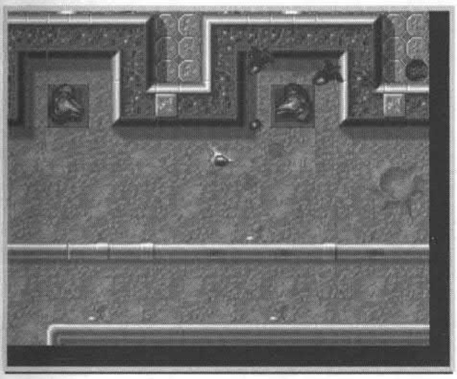


Juego cedido por Amiga Center.





¡ATENCIÓN!
!EXCLUSIVA MUNDIAL¡
JUEGO PROGRAMADO INTEGRAMENTE EN ESPAÑA POR LIGHT DESIGNS, UN GRUPO DE PROGRAMADORES, GRAFISTAS Y MÚSICOS DEL QUE VAMOS A OIR HABLAR MUCHO...

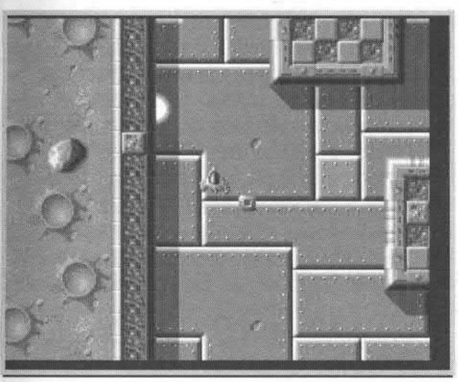


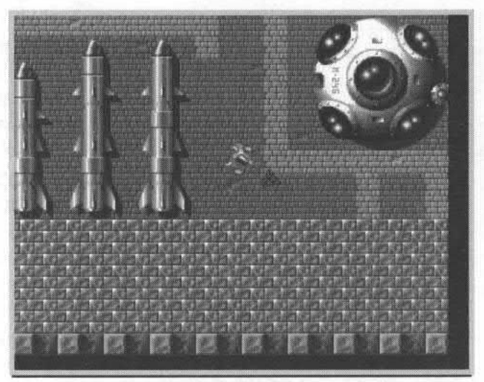
Muchos de nuestros lectores se quedarán sorprendidos ante la noticia de que un grupo español, Light Designs, ha creado un excelente juego de lucha espacial para cualquier modelo de Amiga. En estas imágenes podéis observar su calidad gráfica, además, está programado 100% en ensamblador utilizando al máximo los 32 colores y consiguiendo ¡50 fotogramas por segundo! Algo que ni los Bitmap Brothers en su tiempo pudieron conseguir...

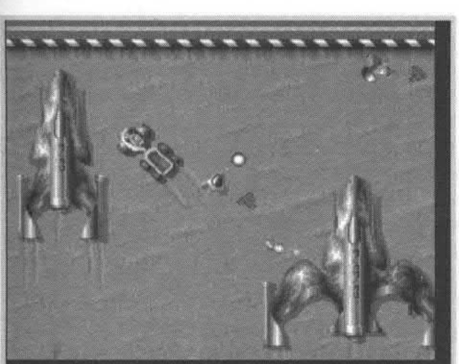
En el próximo número 11 de Amiga.InFo lo probaremos a fondo para vosotros, haremos una entrevista a Light Designs y...¡Habrá una demo del juego en el disco de portada!

Sin duda alguna, hay que apoyar este tipo de iniciativas en Amiga, y siendo del país, aún más. Light Designs ha llegado a un acuerdo con InFo Technologies para distribuir Quasar Wars en España.

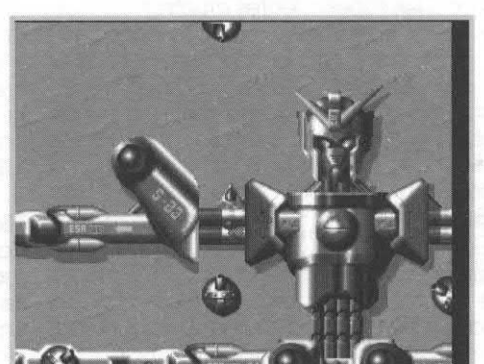
¡Reserva ya tu copia antes de que se agote ! InFo Tech/Light Designs
Tlf. (93) 680 04 34





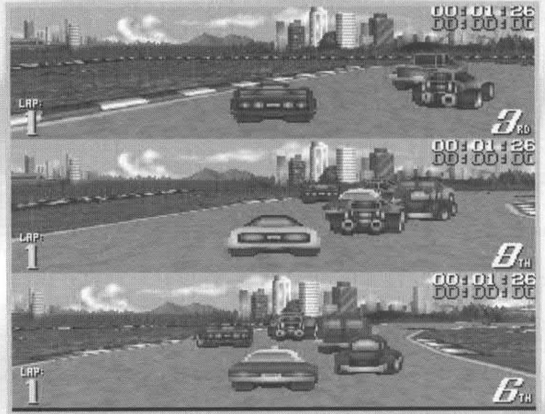






Joan J López













XTREME RACING

FICHA TÉCNICA

Título: XTreme Racing
Compañía: Silltuna Software
Distribuidor: Black Magic Software
Requiere: A1200
Soporte: 3 discos
Género: Carreras
Nº de Jugadores: 8
Precio aprox.: 5200

VALORACIÓN

Gráficos: 85%
Sonido: 80%
Jugabilidad: 85%
Adición: 99%
Final: 90%

El público aplaudía enfervorizado cuando los coches supervivientes cruzaron la línea de meta. Una vuelta más y se conocería al campeón de la competición más salvaje de los últimos tiempos. Todo estaba permitido... desde misiles a minas, pasando por las siempre traicioneras pieles de plátano... Sólo uno sería el campeón, y todos deseaban ser esa única persona.

A primer vistazo XTreme racing (XTR a partir de ahora) nos traerá a la memoria la imagen de un juego muy popular... ni más ni menos que el Super Mario Kart de SNES. Sin embargo, XTreme racing va mucho más allá. En un juego como el SM Kart (orientado a todos los públicos y en especial a los más jóvenes) nunca te permitirían atropellar espectadores (con su sangre y su grito de terror) ni deshacerte de tus enemigos a misilazo limpio. Por suerte, no es el caso de XTR, un juego bestia donde los haya. Sin embargo, esta no es la única diferencia. Debido a su flexible configuración podremos alterar aspectos como la resolución, los FPS (frames per second), la posición de nuestra vista, etc. Gracias a esto, podremos disfrutar de su trepidante velocidad y suavidad de movimiento en Amigas sin acelerar. Podremos competir en diferentes modos, desde una única carrera hasta una copa o el modo de aniquilación, en el cual deberemos destruir a todos los coches que no sean el nuestro (si nos suicidamos intentando así ganar puntos por destrucción, nos contará contra nosotros). Sin embargo, el punto fuerte de XTR es la posibilidad de jugar hasta 8 participantes a la vez uniendo dos ordenadores, ya sea mediante un cable o mediante modem. Gracias a esta capacidad, la jugabilidad y la adición se incrementan exponencialmente. Si te pareció alucinante jugar 8 a la vez con Super Skidmarks, imagínate poder machacar a 7 de tus amigos con XTR... una auténtica gozada.

Técnicamente el juego tiene una alta calidad. El movimiento del coche es muy suave y la rotación de la pista permite sensaciones muy realistas. Sin embargo, un Amiga acelerado es muy recomendable (lógico, a más velocidad podremos disfrutar de más detalles). Con un A1200 básico nos veremos obligados a utilizar la rutina de blitter que provoca un tramado en los gráficos. Con un 030 a 28 Mhz ya podremos disfrutar de su máxima resolución y suavidad. Los gráficos de la pista son de gran calidad, aunque los de los coches y los dibujos adicionales como las ilustraciones de los participantes dejan algo que desear. Si los gráficos de los coches y objetos que hay en pista fueran un poco más detallados aumentaría su realismo y espectacularidad. Los efectos de sonido también están a la altura del juego: el motor, los frenazos, los disparos, el sonido de huesos rotos... ¡qué os voy a decir!. La música también es configurable y podremos elegir entre diferentes tipos: techno, dance, jungle... Es de agradecer que XTR sea tan configurable. Gracias a esta flexibilidad el juego se adapta a los gustos de todos. El manual es escueto pero preciso y sencillo, aunque (para variar) está en inglés.

Y como decía antes: la adición es el punto fuerte de XTR. Si bien es cierto que jugando uno solo XTR es bastante dificililo (basta con salirte un par de veces de la pista o que te maten una vez para perder al resto de los participantes) jugado en compañía es BRUTAL. Sí, tal como suena y en mayúsculas. Los "piques" y "vendettas" son interminables. Te pasarás horas y horas intentando machacar a tus colegas. La diversión está asegurada hasta altas horas de la madrugada. Ya sabes, si te van las emociones fuertes no debes perderte XTreme Racing... un juego altamente recomendado.

Juego cedido por Amiga Center.

Cruz Roja Tu Amiga

¡Atención!

Esto sólo ocurre en el mundo Amiga. Usuarios locos por la máquina, casi fieles a una nueva religión...el AMIGA. Una máquina que mueve multitudes y es capaz de levantar pasiones. Una máquina de culto que a veces se convierte en una extensión de nuestra persona para convertir en realidad nuestras ideas e imaginación... Si celebráis reuniones, parties, exposiciones, conferencias, etc. y crees que nos puede interesar a todos los demás usuarios... ¡Cuentanoslo en la ZONA AMIGUERA!

20-03-96. ALHAURÍN EL GRANDE MÁLAGA



Bueno, dijimos que lo conseguiríamos y así ha sido, hace un mes aproximadamente, os escribimos contado que queríamos hacer una macrofiesta con el Amiga de fondo, y se nos puso todo tipo de impe- dimentos para llevar a cabo nuestro propósito.

AHORA SIIII.... Lo hemos conseguido, bajo el lema "CRUZ ROJA TU AMIGA" , hemos organizado una macro-fiesta con el propósito de que todo el que no supiese lo que significa la palabra Amiga en el sentido más informático, se enterase de una vez por todas. Para eso, lo primero que hicimos es hacer una pancarta gigante "4x5m" con una mujer bailando, y sobre sus manos el logo A M I G A (foto 4). Nos pusimos de acuerdo con la cruz roja de Alhaurín el Grande, y una semana antes el coche de su propiedad fue provisto de megafonía en la cual se anunciaba nuestro proyecto: MACRO-FIESTA-AMIGUERA, y con el objetivo de la recaudación de fondos para personas necesitadas.

Nosotros, tres amigueros, estábamos destinados a poner en marcha todo lo relacionado con el equipo técnico de sonido, y la Cruz Roja se encargaría de encontrar y organizar todo lo demás, "que no es poco": consiguieron el local, gracias a la colaboración de CAMINO MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN, que lo cedió desinteresadamente.

Seguidamente, ELECTRÓNICA BRESCIA, que cedió dos columnas de 600 W cada una; MUEBLES GUILLÉN, cedió otras dos idénticas. Ahora, sólo faltaba una etapa de potencia, que al igual que los anteriores, el DISCO PUB M A M B O CAFE, cedió sin ningún tipo de problema, era una etapa de potencia de 600 W. Sobre la mesa se encontraban:

- Dos Amigas mil doscientos
- Un monitor y un televisor
- Una mesa de mezcla de 16 canales
- Tres reproductores de CD

Debajo de la mesa:

- Una de las torres del 1200, con cd incluido
- Dos etapas de potencia de 600 W
- Muchos metros de cables
- La maleta de nuestro fotografo y la punta de nuestros pies.

La entrada fue totalmente gratuita, los precios de las bebidas asequibles a todos los bolsillos, "RON COLA del bueno, 175 pelas" casi ná , pá coger una borrachera barata. La foto número 2 corresponde a la multitud a la 1:00 de la madrugada, destacar que los caras serias que están en la foto son peceros, que reprimían sus ganas de bailar , al ver que el amiga les hacía mover sus pies.

Y claro, como no, si nuestras amigas de VERDAD, no nos hubiesen dejado, esto no lo hubiésemos podido hacer, ya que estuvieron toda la noche aguantando al pie del AMIGA. En la foto 1 aparecen de Izqda. a Drcha.:

Inma Gallego, dio la idea de la pancarta gigante en la puerta;

Antonio G. Marín, amiguero grafista, capaz de partirse la cara con un pecero que no reconozca lo que se ve, QUE SOMOS LO MEJOR;

Pilar Perea, dio en todo momento la idea del tipo de música para cada momento de la noche;

Antonio F. Valderrama, se partió los cuernos, para que la música que allí se oyese, fuese de la mejor calidad (SOY ZUZY);

Toñi M. Martin, nos tradujo las cartas que nos han llegado con módulos . Toda una traductora, guapa, elegante y supersimpática.

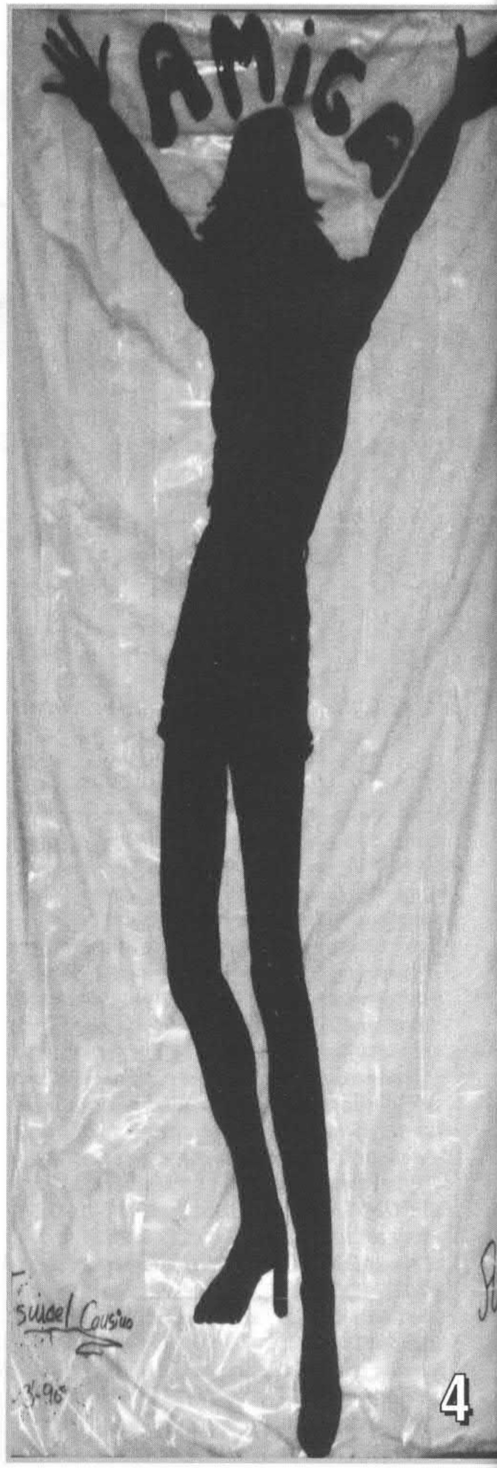
Y, por último, Ismael C. del Pino, otro musiquero de vértelas ahí no se puede parar a su lado, si no está todo a su gusto. Decir que ZUZY estaba encima de un taburete, para ponerse a la altura de la novia, "CHIQUITIN"

Y por último, en la foto n. 3, estamos de arriba a abajo y de izqda. a drcha. Abrahan "el grafista", Manolo hermano del Chiquitin, Zuzy el que esta pegando voces e Ismael, nuestro locutor. Nuestro fotógrafo fue todo un especialista,inmortalizando todo lo que se le puso por delante.Gracias de corazón a Salvador Maldonado Martin,todo un torpedo "sexua".

⇨



2

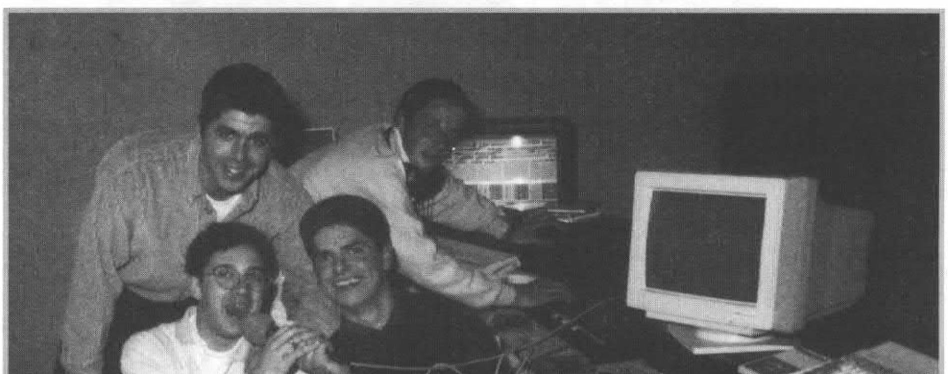


4

En la fiesta se utilizaron los programas que a continuación listamos.:
Octamed v5.00f (español)
'' '' v5.04 (ingles)
Hippoplayer v2.22
Aura 16 Bits.
A través de él,se hicieron, en tiempo real, efectos sorprendentes con algunos mods.
Los módulos más escuchados fueron:
Different reality Pierre Guillot
Trance illusions - Fondetron mathieu
Salsamarcha,Jungle style remix,Trance parent,piano in trance, Amiga Rules, Follow me remix,Emili,95 ravers megamix

Pues con todo este follón, conseguimos que un montón de gente supiese que no sólo existen los PCs, sino que hay una maquinita llamada AMIGA que de vez en cuando demuestra lo que es capaz de hacer, y dejar a los gigantes del PC, como al gigante Goliat, en el suelo y sin poderse recuperar. Sólo deciros, que estamos esperando la más mínima oportunidad para decirle al MUNDO qué es EL AMIGA, y que conste que nosotros no cobramos, sólo somos sus fieles seguidores, y que por esta vez, nos hemos tenido que sacudir un poco los bolsillos.

Sin más, esperamos que esto sea de interés para todos los amigueros que lean AMIGA.InFo, y se dediquen a hacer lo que nosotros: PUBLICIDAD DE LA BUENA, y esto es todo amigos.... Pronto apareceremos dando otra vez el escándalo, pero esta vez más a lo grande, ¿quién sabe?, lo mismo, aparecemos en los mundiales de ATLANTA, dando la nota con una AMIGADA.



3

HASTA SIEMPRE
SEE YOU SOON
Los tres AMIGUEROS son:
Antonio García Marin (ABRAHAM)
Ismael Cansino del Pino (ICAN)
Antonio Farfan Valderrama (ZUZY)

AInFo: Damos las gracias a nuestros amigueros de Málaga por ser tan simpáticos y enviarnos este artículo. ¡Saludos!

Mercamiga

En esta sección se pueden insertar anuncios personales de forma completamente gratuita, con objeto de vender, comprar o intercambiar material, correspondencia e información relacionada con el mundo Amiga.
También aceptamos anuncios de pequeñas actividades comerciales como servicios de autoedición, infografía, videoedición, música, etc. que los usuarios realicen para terceros.
Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software ilegal o cualquier otro producto que viole la legislación en materia de p
ropiedad intelectual.
Para poder insertar su mensaje hay que mandar el texto del mismo, así como sus datos persolanes a:
Amiga.InFo (REF:Mercamiga)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
También pueden enviarse por fax: (93) 680 08 12

◆ MONITOR VGA 14" MPRII [25.000]. HD SEAGATE 528 MB IDE [20.000]. SCANNER GENIUS GSB-105G 256 escalas de gris con controladora [10.000].Controladora SCSI AMIGA A2090A [5.000]. Ponerse en contacto con Roberto en el teléfono (908)16.57.98 por las noches.

◆ SE INAGURA CLUB PARA CODERS DE AMIGA. SI PROGRAMAS DEMOS, JUEGOS O UTILES PARA AMIGA Y/U OTRAS PLATAFORMAS Y TE INTERESA INTERCAMBIAR OPINIONES, UTILES SHARE O FREEWARE, INFORMACION TECNICA SOBRE AMIGA Y OTRAS PLATAFORMAS CON OTRAS PERSONAS, HAZTE SOCIO..., EL ACCESO ES GRATUITO. SOLO MADRID (DE MOMENTO). ¡¡¡ANIMATE!!!. JULIO.
TLF: (91) 730-08-50 (16:00h-17:00h y 22:00h-23:00h).

◆ VENDO: AMIGA 2000 con 2 Disqueteras, 2 Joisticks, Ratón, teclado y Modulador de vídeo Interno [20.000]. GenLock Externa 1 Entrada y 1 Salida [10.000]. Emulador de PC con Coprocesador [10.000]. Aceleradora [10.000]. HD 270MB SCSI Quantum ProDrive [20.000]. 4 SIMs 1MB 32 contactos [20.000]. 1 SIM 16MB 72 contactos [35.000]. 1 Lector CD-ROM 4x Pioneer IDE [10.000]. Sound Blaster 16+Lector CD-ROM + SoftWare [20.000]. HD 40MB Seagate ST-157A IDE [5.000]. HD 40MB Seagate ST-351A/X IDE [5.000]. Roberto : (908)16.57.98 de 8 de la tarde a 11.

◆VENDO:- Targeta emuladora de Pc AtOnce Classic, con emulación CGA, EGA, VGA para A500, A500+ y A2000. (Precio 10.000).
- ROM 2.05 (4.500) y ROM Switcher (2.500) para A500 y A2000, todo junto sólo por (6.500).
- SuperDenise (ECS) para A500 y A2000 por 5.000.
- Ampliación de memoria Switching 1.5Mb para A500. Puedes utilizar tu vieja ampliación de de 512K para tener un total de 2.5M en tu A500. (Precio 12.000).
- Si alguien está interesado, vendo piezas de A500 sueltas o A500 completo semiaveriado (fallo en zócalo de Agnus). Precio a convenir.
Para contactar: Llamar al (983) 33.07.64. Preguntar por Carlos. Sólo tardes a partir de las 18h30.

◆VENDO:LSD Compendium Deluxe Vol.3. como nuevo 3.000 pts.Tel:(93)7692785 DAVID.

◆ SE VENDE: Se vende VIDI12 nuevo por 15.000 pts.NochesTlf:(924)55.03.87. ANTONIO

◆ Se Vende Syquest 88Mb externo SCSI+2 cartuchos. Precio 30.000 pts.Jose Tlf:(93)415.68.57.

◆Vendo A3000, procesador 68030, 25Mh, con coprocesador, memoria 2Mb chip+14Mb Fast, Disco duro SCSI 52Mb, Workbench 3.1, ROM 3.1, bastantes programas, Impresora Commodore 1270.Precio: 125.000 pts. Tlf:(91)403.24.79. (Mediodia o noche).

◆ Vendo A500 con 1Mb de memoria Wb 2.1. Aceleradora de GVP A530 a 40 Mhz con 4 Mb de disco duro de 52 Mb, todo por 70.000 pts, Regalo disco duro de 42Mb y controladora IDE. -Llamar a Jose luis de 14horas a 15:30horas. Telf.(93).336.65.71.

◆ SE VENDE:
Amiga 500/ ROM 2.0 / Ampliación 512k. / Supraram 2MG/ Disco Duro GVP 237Mb/ Monitor CBM 1084. Interesados llamar al Tel:(976)56.71.29. Mediodia.

◆ Vendo: Genlock profesional con tarjeta Gráfica 16 millones de colores y digitalizador de vídeo, dispone de entradas y salidas de VC, YC, Betacam, MII. Es compatible con ordenadores Amiga 4000/3000. Precio:150.000 pts; Genlock, semiprofesional compatible con ordenadores Amiga.Precio:45.000 pts; Ampliación de 8Mb de Ram para Amiga.Precio:30.000 pts; Monitor 1085S.Precio:15.000 pts; Digitalizador de vídeo para Amiga AGA.Precio:13.000pts; Lector de CD-Rom doble velocidad.Precio:6.000 pts; Controladora Squirrel SCSI para Amiga1200.Precio: 6.000 pts; Ordenador Amiga500 con 3Mb de RAM y Disco Duro de 20MB.Precio:25.000 pts; Emisor de video y audio para TV Local, Potencia 10w.Precio:60.000 pts.
Contactar: Javi. Tlf:(94) 412.92.16

◆ Vendo Targeta Oktagon SCSI por 15.000 pts. Preguntar por Carlos. Tlf:(93)711.26.78

Compro, Vendo, Intercambio, Clubs, Contactos, etc. Amiga.Info al servicio del lector . Anuncios Gratuitos.

◆ Vendo:
* Emuladora para A500 de PC AT-ONCE.
* Fuente Alimentación Original de Commodore.
* 4Mb de Ram de 72 PIN- para Aceleradora.
* Aceleradora Blizzar 1230 68030 40 Mhz.
* CDTV de Commodore + Parnet (Cable y Software).
* Software Original 3D Construcción Kit 2 con Manuales y Video en Castellano.
Contactar:

◆ ME GUSTARIA CONTACTAR CON USUARIOS DE BLITZ BASIC.
Ofertas:Mateo Rubio Lopez.
CL.Los Rubios, 65
30166 Monduermas (MURCIA).

◆ Vendo:
1) 26.000 pts más gastos de enviar: Digitalizador externo Rombo VIDI amiga 24RT Pro, en perfecto estado en caja con libro en Inglés.
2) 6.000 pts más gastos de enviar: externa disquetera Amiga 1011 para A500 o A2000.
3) 23.500 pts más gastos de enviar: Externa SCSI POWERUser Syquest de capacidad 44 Mb, con instrucciones en ingles y 5 discos de 44 Mb Syquest.
4) 5.500 pts más gastos de enviar: Impresora Start NX-1000 con libro en ingles.
5) 2.500 pts más gastos de enviar: Marca Golden Image "brush" ratón.
6) 2.500 pts cada más gastos de enviar:(2)Adaptadores raton(A+B); una automático, otro pulse el botón para cambiar.
Tony. Telf:(956)84.05.97. apartir de las 6 a las 8 de la noche.

◆ Vendo o Cambio por periféricos para A4000. Emplant Deluxe (SCSI/ZXRS422).
Soporta Perifericos SCSI-2, ApleTalks, Sonido etc, para A2000/3000/4000. practicamente sin uso su precio nuevo ronda las 71.000 pts la vendo muy barata. Interesados llamar al (98)522.80.70 o escribir a Jose Manuel Menendez. c/Tenderina 135-3º- 33010 OVIEDO.

◆ SPACE CRUSADER.Me gustaría conseguir el disco de ampliacion de misiones.
Tlf:(977)23.69.25. Alberto.

◆ Compro juego de fútbol que se parezca a PcFutbol de la liga 95/96 o Sensible World of Soccer 95/96 o características semejantes (fichajes, economía, primera o segunda división, ascender y descender fichajes precio normal de 15 a 1500 millones, etc)
Llamar al (93)818.62.78 de miercoles a viernes de 2:00 a 4:00, preguntar por Tómas. Precio a convenir. Sólo Juego Original.

◆ Amiga 500, vendo con HD, monitor, convertidor de TV, impresora, AT-once (286), 2Mb de RAM, 2 Disketeras y programás. Precio económico y a convenir. Lo vendo todo junto o por separado.Aitor Aguirrezábal Salvador. Tlf:(94)461.50.71.

◆ Vendo Amiga 1200 HD 250 Mb 2'5", controladora Squirrel SCSI II, fuente de alimentación de PC, Raton, Joystick, Lápiz óptico y programas Originales. Todo por 55.000 pts. 500 Discos por 5000 y Monitor Fósforo verde por 4000. Todo por 60.000 pts. Además, Action Replay 3 para A500 por 4.000 pts, Modem/Fax 14400 bds V42 bis por 14.500 pts, Modulador A500 por 3.500 pts y CD-Rom 4x SCSI (Toshiba) por 22.000 pts. Todo en perfecto estado.Tlf. (945) 26.89.41. Preguntar por luisma.

◆ Vendo Programa Multimedia Amiga Vision, Original, a estrenar (con precinto). Manual en Inglés. Precio 2.000 pts. Tlf:(91)773.44.24. Preguntar por Ruben. Hora comida.

◆ Me gustaría comprar los libros 68000/10/20 Arquitectura y programación en Ensamblador de Anaya y Amiga Hardware Reference. Sólo si esta en Español.
Pedro Gil Guirado.Tlf(967)32.54.55.Albacete.

◆ Se vende Amiga 4000 con 68040 a 36,3 Mhz, Rom 3.1. Buster 11, 6Mb Ram, 420Mb HD, y CD-ROM con muchos programas, manuales y videos. Se vende controladora SCSI para Amiga 2000 mas disco duro Quantum de 100Mb.
Antonio.Tlf:(908)50.46.20.

◆ Vendo Sintetizador Yamaha SY-35 (con soporte, funda y pedal de Sustain). MIDI para Amiga con Software Secuenciador, 80.000 pts.Juan Ramón.Tlf(93)391.45.00. (Por las mañanas).

◆ Vendo disco duro con un año de uso para Amiga 1200 u ordenador portátil. Es un Toshiba de última generación y de 2'5 pulgadas, 250Mb, alta velocidad (1'5Mb en un A1200 básico) y bajo consumo. Se suministra con cable, particionado a gusto del comprador y listo para su utilización. Precio 20.000 pesetas negociables. Teléfono de Sevilla(95)439.09.69.(por las tardes los dias laborables).Preguntar por Sergio.

◆ Vendo: Amiga 2000 con 2 disqueteras de 3 y medio, ROM 2.04, por 25.000 pts.Disco duro Seagate 200Mb SCSI, 1 mes de uso, por 13.000 pts. Tarjeta gráfica Opalvisión 24 bits por 37.000 pts, y varios programas originales de Lucas Arts a 2.000 ptas.unidad .José. (976)27.65.851.Tardes.

◆ Vendo CD32 con Pad, Communicator Lite III Midi, Juegos: Oscar-Diggers, Super Stardust, Dangerous streets, Banshee, Etc...
Buen Precio.Tlf:(954)42.54.83. Juan Carlos.

◆ Vendo: Aceleradora 040-33 Mhz Fast SCSI-2 con 4 o 20 Mb Ram, HD 1 GB SCSI-2. Para Amiga 2000, 1 SIMM GVP 4 Mb, Mega Chip, Kickstart 3.1, CDRoms.... etc. Carlos.Tlf.(928)68.33.39.

◆ Vendo Ampliación para A1200 con un M68030/28 Mhz/MMu ampliable a 8 Megas. Xavi.Tlf.589.71.91.

◆ COMPRO: Tarjeta aceleradora para el A2000. Me da igual que sea 68030 ó 68040. Preguntar por José hijo. Tlf:(91)715.15.08

◆ Vendo Amiga 600 (ROM 2.05, 1Mb chip ram, controladora IDE, PCMCIA, modulador de TV/video compuesto), ampliación 1Mb chip A600 con reloj (total 2Mb de chip ram), digitalizador GVP-DDS8, Joystick, archivador de 100 discos y 30 discos con programas. Todo en buen estado con embalajes originales y manuales. Por 35.000 negociables (valorado en unas 70.000).
También vendo FAX CANON modelo 250 por 25.000 y DISCRIMINADOR de Fax/Datos/Voz marca FaxMate por 25.000. Llamar de 14:30-16:00h y de 20:00-22:00h al telf. 717-38-82 (sólo Madrid), preguntando por Javier.

◆ Vendo: Digitalizador de Video Vidi 12. Ultima versión. Soporta modos gráficos AGA. Manuales y embalaje Originales, como nuevo, muy poco uso. Precio:13.000 pts no negociables. Preguntar por José hijo. Tlf:(91)715.15.08

◆ Vendo: Aceleradora BLIZZARD III (68030 a 50Mhz + Copro fp68882 a 50Mhz) excelente resultado con FAST RAM. Vendo por 35.000 pts, por cambio a acceleradora superior (68060). Preguntar por Tito. Telefono:(91)638.03.37.

◆ Compro, cambio ó vendo Juegos y utilidades para Amiga 500. Iñaki ó Iosu. Tlf.(943)13.28.40. A partir de las 20:00 Horas.

 Martín Santos

Titulación Básica con Amiga



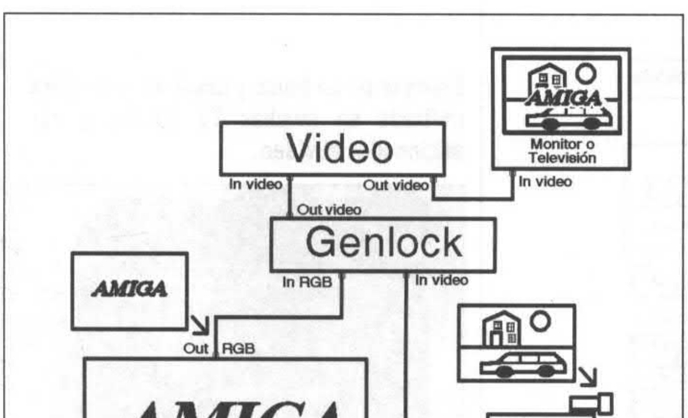
Uno de los puntos donde el amiga es más fuerte es sin duda la Titulación. En este campo, sigue siendo muy superior a PC o MAC, ya que el Amiga es directamente compatible con PAL. En este artículo lo explicaremos y daremos detalles para todos, desde el aficionado con una videocamara, al profesional con varios magnetos profesionales en formato Betacam Digital o D1 o superior, todos nesesitan una titulación. Es importante saber que el Amiga permite la conexión de múltiples Genlocks, y que están disponibles en el mercado. Según nuestras necesidades, desde los simples moduladores, a los Genlock en componentes Betacam (analógico o digital), encoders de fibra óptica o filmadoras de negativos para aplicaciones cinematográficas, etc, etc.. Mientras la señal de Amiga es compatible con la mayoría de los Genlocks del mercado, incluidos los de PC (siempre que sean externos).

Elementos Básicos

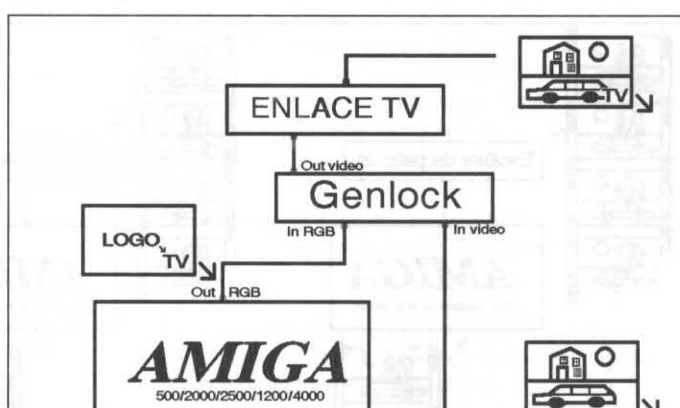
Los elementos básicos que necesitaremos a la hora de titular son los siguientes:

•**Ordenador** : El encargado de generar la señal para trabajar. Para titular sirve cualquier Amiga con más de 512K para B/N y mas de 1 MB para color, aunque se recomiendan por lo menos 2 o 4 MB mímimo para que funcionen programas como Scala, Broadcast titler 2, Montage 24, Adorage, X-DVE... Para generar moscas en TV, o sea, los logotipos que tanto nos molestan y que aparecen en una esquina de la pantalla, se puede utilizar un visualizador de dominio público. En ese caso, no hay que pagar licencia de uso, ya que los hay de Freeware, gratuitos o, en todo caso, dar una cantidad simbólica para el autor del programa.

•**Modulador:** dispositivo que convierte la señal de RGB en vídeo compuesto, también en radiofrecuencia compatible con un televisor sin entrada de vídeo

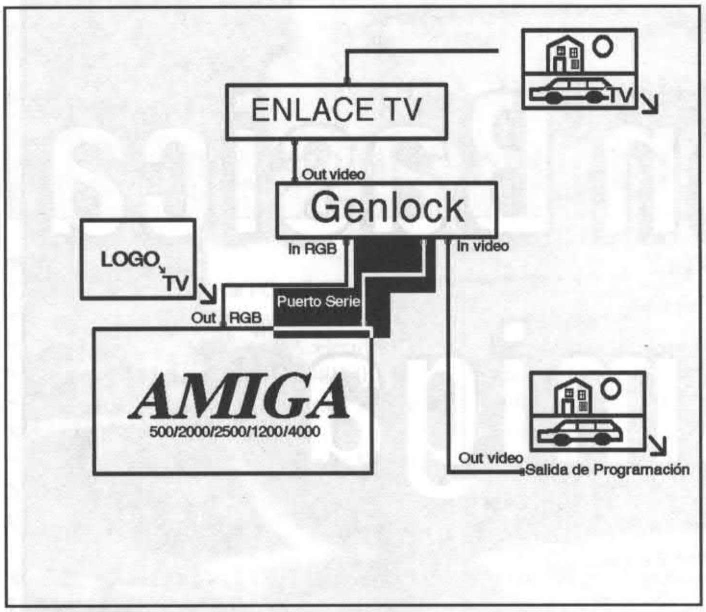


Ejemplo de conexión para titular con una vídeo cámara y un Genlock.

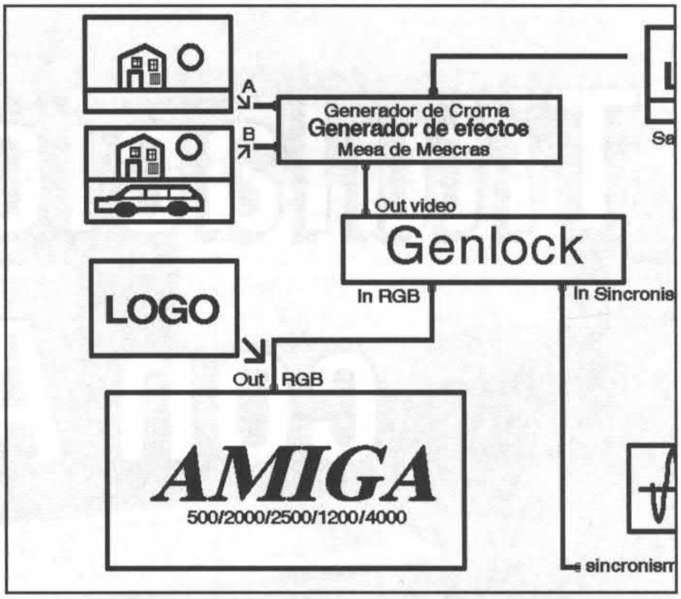


Ejemplo de conexión para crear la mosca o logotipo en una emisora de TV. Con un Genlock se puede montar todo, y por menos de 70.000 pts si se utiliza un amiga 500 y un genlock barato de unas 40.000 pts, obteniendo un resultado aceptable.

⇨



igual que la foto anterior, pero a diferencia de ésta, este montaje tiene soporte para canal ALFA o semitransparenciasy suavizado por hard.



Este es el montaje adecuado para las videoproductorasde cierto nivel, nivel medio o alto.

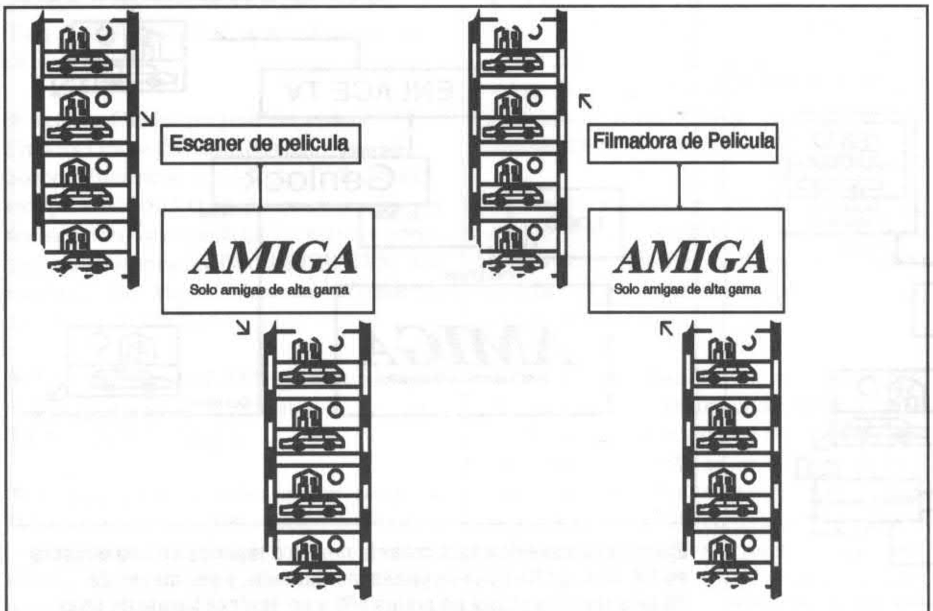
compuesto. Mezcla también el sonido con la imagen y los utilizan usuarios que no tienen monitor, de esta forma es posible conectar un Amiga directamente a una TV. No se pueden integrar en un estudio, ya que no posee entrada de sincronismos.

• **Encoder**: de carasterísticas similares a los moduladores, pero con mejor calidad ,ya que hay versiones desde vídeo compuesto,Y/C, componetes Betacam (analógicos y digitales), fibra óptica, etc,etc...A diferencia de los moduladores, éstos sí que se pueden conectar a referencias de estudio. En un gran número de estudios profesionales lo utilizan.

• **Genlock:** con características similares al encoder, éste, además de realizar todo lo que hace un encoder, puede hacer croma sobre la señal que se le envíe en su entrada, puede hacer fundidos, efectos, cortinillas,etc.. En general, las productoras y emisoras de TV tienen todas genlocks .

• **Scaner de película y Filmadoras de 35 , 70 , 100 mm:** Lo utilizan las grandes productoras de cine, con el negativo una vez positivado o simplemente revelado, lo escanean y, una vez tratado desde el ordenador, lo vuelcan con una filmadora la cual mezcla la imagen filmada con la del ordenador o títulos o efectos especiales. El cine de hoy no sería lo mismo sin estos interfaces, ni el del futuro.

Nos vemos en el capítulo segundo, con "Tipos de Titulación" .■



Sólo para productoras de cine, montaje para titulación y efectos especiales.

Ejemplo de un típico y económico Genlock utilizado en muchas TV locales y por aficionados al vídeo.



Comandos del AmigaDOS

Nueva sección donde son explicados de una manera formal los comandos del AmigaDOS. En cada entrega se describen varios comandos, por orden alfabético y se dan ejemplos de su uso.



Nombre: Addbuffers

Incrementa el espacio reservado para el sector caché de las unidades de almacenamiento (disqueteras, discos duros,etc).

Sinopsis:

Addbuffers DRIVE BUFFER

Descripción

Este comando incrementa el número de buffers de disco utilizados por el sistema para acceder a los dispositivos de almacenamiento. Incrementando el número de buffers, podemos reducir el tiempo de acceso a los dispositivos físicos, aunque perdemos espacio libre en memoria.

Los 'buffers' son áreas reservadas de memoria RAM. En esta áreas se almacena la información del disco a la que más frecuentemente se accede. Esto significa que AmigaDOS no tiene que acceder al dispositivo físico (disquetera, disco duro, etc), y por lo tanto se incrementa la velocidad en las operaciones de transferencia de datos.

El tamaño de los sectores de disco depende del dispositivo en sí. Por ejemplo, un disco estándar de doble densidad de Amiga tiene un sector de tamaño 512 bytes. Por lo tanto, si se añaden 10 buffers, se reservará una zona de memoria de 5120 bytes (~5Kb). Este valor es dinámico, es decir, esta memoria no es usada hasta que no se accede al dispositivo y puede incrementarse o decrementarse a voluntad del usuario. Addbuffers sólo puede trabajar con dispositivos AmigaDOS válidos.

Los buffers reservados son usados únicamente con un dispositivo concreto, sin afectar el rendimiento de otros dispositivos del sistema. Los valores asignados por defecto son 5 buffers para la disquetera y 30 para cada partición del disco duro.

Si se usa una versión del sistema operativo con Fast File System (2.x o 3.x), es recomendable incrementar el número de buffers para obtener un mayor rendimiento. Mientras más espacio de memoria le asignemos a los buffers, más información se almacenará en la memoria cada vez que accedamos al dispositivo. Por lo tanto, a cambio de sacrificar memoria, obtenemos accesos a discos o discos duros más rápidos.

Sólo para 2.x y 3.x: Es posible usar este comando para averiguar cuantos buffers hay asignados a un dispositivo concreto. También es posible decrementar los buffers para liberar memoria. Si asignamos un número negativo de buffers, será restado del número actual que tenga el dispositivo y por lo tanto, liberaremos memoria asignada a los buffers. AmigaDOS nunca dejará que el número de buffers sea menor que 1.

Palabras Clave

DRIVE (Dispositivo)

Es el nombre del dispositivo físico al que se quiere assignar buffers. Puede ser una disquetera o un disco duro. No asignar buffers al dispositivo RAM, ya que puede bajar el rendimiento del sistema porque todo será almacenado allí. Sólo a los dispositivos válidos de AmigaDOS se les puede assignar buffers.

BUFFERS

El número de buffers que se quieren añadir, de tamaño 512 bytes. El número que es asignado por defecto al arrancar la startup-sequence es 15, un número demasiado bajo ya que los primeros Amiga sólo tenian 512Kb de RAM. Si se tiene suficiente RAM, el número de buffers óptimo se situa sobre los 30 buffers (15 Kb de memoria) ó 100 buffers (50 Kb). Valores entre 30 y 100 no mejorarán mucho el rendimiento.

Ejemplo

1. Para añadir 15 buffers a la caché de disco de la unidad DF0:

    Addbuffers DF0: 15

2. Para añadir 10 buffers a DF0:

    Addbuffers DF0: 10

Sólo para Wb 2.x ó Wb 3.x:

3. Para decrementar 10 buffers de DF0: y 20 de DH0:

    Addbuffers DF0: -10 DH0: -20

4. Para averiguar el número de buffers asignados a DF0:

    Addbuffers DF0:

⇨

Nombre: AddDataTypes (Sólo en WB 3.x)

Añade unos ficheros especiales (data types) para que el sistema sea compatible con algunos tipos de formatos de ficheros de imágenes, sonidos, texto, etc.

SINOPSIS

AddDataTypes [ficheros] [Quiet] [Refresh]

DESCRIPCIÓN

Este comando es usado para soportar tipos de datos orientados a objetos usados por la aplicación del sistema Multiview. Todos los ficheros de datos que son procesados por Multiview son pasados a las librerías del sistema estándares para este tipo de datos (por ejemplo, un .gif es mandado a una librería del sistema estándar que es codificada por .gif). Serán pasados en orden a la librería estándar del sistema (todos los que están situados en el directorio L:). Si una librería es añadida después de arrancar el sistema, puede ser usada inmediatamente con el help de este comando. Esto nos ahorra el problema de tener que arrancar después de añadir nuevos tipos de datos.

EJEMPLOS

1. Para añadir un visualizador gif para multiview.

AddDataTypes sys:Devs/Datatypes/GIF

2. Para añadir un tipo de datos gif sin imprimir ninguna salida en la pantalla (útil en los scripts).

AddDataTypes sys:Devs/Datatypes/GIF Quiet

3. Para examinar en DEVS:DataTypes y actualizar nuevos tipos añadidos.

AddDataTypes Refresh

Nombre: Alias (Comando Interno en ROM)

Permite utilizar y asignar nombres cortos a cadenas de comandos extensas

SINOPSIS

Alias [alias [string]]

DESCRIPCIÓN

Este comando permite renombrar comandos o una lista de comandos (incluyendo argumentos) por otros nombres más cortos o fáciles de usar. Cuando tecleamos un Alias en el Shell, AmigaDOS lo sustituye y expande por el comando o cadena de comandos original.

Para que un alias sea global debe ser introducido en el script s:shell-startup. De otra manera, puede ser sólo utilizado por la shell que lo ha creado o por el comando NewShell, llamado desde la misma shell donde fue creado el alias.

EJEMPLOS

1. Para acortar el comando DELETE y transformarlo en un nuevo comando llamado 'DEL'. Alias DEL Delete

2. Para copiar df0: en df1: usando un nuevo comando 'cp'

Alias cp Sys:System/Diskcopy df0: to df1:

3. Para copiar un directorio entero (vacío o no)

Alias cp copy [] ALL

(Cuando tecleemos 'cp directorio', se expandirá a 'copy directorio All')

Nombre: Ask (Comando Interno en ROM)

Interroga al usuario de forma interactiva

SINOPSIS

Ask Prompt WARN OK TIMEOUT

DESCRIPCIÓN

Ask es un programa que nos permite poder tomar una dato simple de un usuario. Es muy práctico para scripts ejecutables. Se puede especificar un Prompt, el cual será visible para el usuario, y se puede también especificar un string para hacerlo coincidir con las respuestas SI y NO, además de especificar un tiempo límite en segundos para la respuesta del usuario. Todos estos strings tienen valores por defecto, el valor por defecto de WARN es Y, el valor por defecto de OK es 'N', y el valor por defecto del Prompt es un simple signo de interrogación (Y/N/?).

Si el usuario entra un string que coincide con el string WARN, Ask saldrá con un código de retorno que causará que se confirme un comando de tipo IF WARN. Si el usuario entra un string que coincida con el string OK, sobrepasa el valor especificado en el TIMEOUT, o simplemente teclea RETURN entonces Ask saldrá con un retorno ZERO, ejecutando el ELSE de la declaración IF.

Más simplificado: Un si retorna un 5. Un no retorna un 0.

Si el usuario entra otro string que los especificados en WARN y OK, entonces ASK revisualizará el prompt, invitando al usuario a dar una respuesta aceptable.

EJEMPLO

Aquí hay un ejemplo de un comando Ask que retornará un WARNING si el usuario teclea "Amiga", y un OK si el usuario teclea "BigBlue", o espera más de 10 segundos antes de responder:

```
Ask "Amiga or BigBlue?" "Amiga" "BigBlue" Timeot 10
IF WARN ;     se ha tecleado Amiga
Echo "Obviamente una persona de calidad"
ELSE;  se ha tecleado BigBlue o no se ha decidido
Echo   "Pareces estar equivocado"
ENDIF
```

 Jose María Martinez

Blitz Basic 2.1

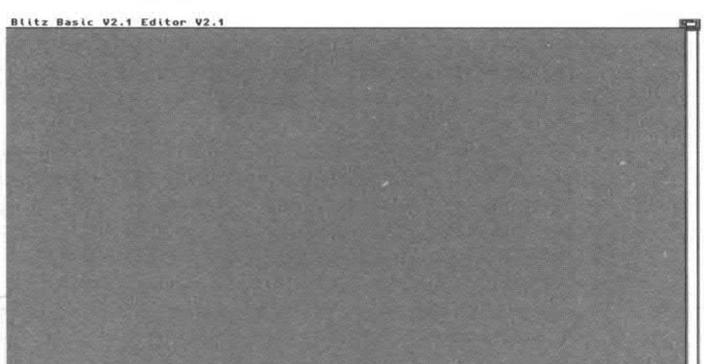


Compilador de Basic para Amiga Blitz Basic 2.1
Fabricante: Acid Software Precio: 8.900 pts.
Distribuidor Nacional:Amiga Center
Incluye:3 discos y manual de 253 páginas en inglés
Características: Es el mejor entorno de programación en Basic para Amiga.
Valoración: 96%

Ante todo decir que no nos encontramos ante un intérprete de Basic cualquiera, sino que estamos delante de un extraordinario COMPILADOR de Basic para Amiga, con el cual, se pueden programar tanto aplicaciones, como juegos. Sólo un pequeño ejemplo: los archifamosos Worms o SkidMarks han sido íntegramente desarrollados con Blitz Basic.

Al abrir todo el paquete nos encontramos con tres disquetes (el del programa, el de ejemplos y el de librerías extras) y un manual en inglés de 253 páginas con todas las explicaciones sobre el programa. El manual está dividido en dos partes: la primera explica la forma de uso del lenguaje con pequeños ejemplos y las características especiales del Blitz Basic, y la segunda explica, una a una, todas las instrucciones y comandos del lenguaje de forma detallada.

Un pequeño problema es que no lleva ningún tipo de script de instalación, por lo que todo lo tenemos que hacer manualmente. Afortunadamente, debido a lo reducido del software, no tuvimos ningún problema en la instalación.



Una vez instalado nos encontramos con dos programas principales llamados Blitz2 y Ted. Blitz2 es un entorno de programación totalmente integrado: en el mismo "editor" podemos compilar y ejecutar nuestros programas, así como hacer un seguimiento paso a paso gracias al potente Debugger que le acompaña. El Ted es simplemente un editor, en el que la única diferencia que existe con el Blitz2, es que, este último incorpora un menú con el que podemos compilar y ejecutar nuestros programas. Desde él también podemos cambiar las directivas de compilación, crear ejecutables o hacer uso de una pequeña calculadora para hacer conversiones, entre otras cosas.

Una de las características más destacables de este paquete es la ayuda On-line, al puro estilo de los compiladores de PC. Simplemente hay que apretar la tecla HELP mientras estamos encima de algún comando y en la barra del menú aparecerán todas las opciones de dicho comando. Pero si esto no es suficiente, apretando RAmiga+HELP, se abre una ventana en la cual aparece una explicación detallada del comando y desde la cual podemos acceder a todos los demás comandos del Blitz Basic como si se tratara de un fichero .guide.

Una vez nos ponemos a escribir nuestro programa, lo primero que nos llama la atención es que, a medida que introducimos los comandos, éstos son identificados por el Blitz2 y automáticamente los cambia de color. De esta manera, podemos tener una mejor visión del programa que estamos realizando. Lo segundo que llama la atención es la facilidad del lenguaje. En la siguiente página, como ejemplo podéis ver el código de un programa que abre una ventana sobre el Workbench en la que aparece un pequeño mensaje.

Fijaos lo que se puede hacer con 11 líneas de código. Ahí precisamente radica la potencia de este lenguaje: sencillez + eficiencia. También cabe destacar que no hemos incluido ninguna rutina de control de errores. Esto es por que el Blitz 2.1 las incluye automáticamente en el ejecutable, y si por alguna razón no se puediera abrir la ventana, automáticamente nos aparecería un requester indicándonoslo.

Por si todo esto fuera poco, Blitz Basic permite la estructuración de programas, o sea, que se pueden definir funciones, procedimientos, etiquetas y macros. Se pueden incluir casi directamente fragmentos en código máquina, y por supuesto, se pueden utilizar fácilmente todas las funciones de las librerías del sistema operativo.

Blitz2 tiene tres modos de funcionamiento:

MODO DESCRIPCIÓN

AMIGA Multi-tarea. Modo por defecto, o sea, no hace falta indicar que estamos trabajando con él. Permite todo tipo de entradas y salidas de datos.

BLITZ No multi-tarea. Este modo se utiliza para la realización de juegos, ya que tiene multitud de funciones que trabajan directamente con los chips del Amiga. Puede controlar totalmente el Copper, el Blitter, los chips AGA,... a la máxima velocidad ya que trabaja directamente con ellos. En este modo no se permite ni la entrada ni la salida de datos a fichero.

QAMIGASe utiliza para poder cceder a discos cuando hemos estado en el modo ⇨

Características Principales

o Implementación completa del BASIC extendido incluyendo Select..Case,While..Wend, Do..Until, On..Goto, Funciones y Procedimientos (con variableslocales), tablas dinámicas, etc.
o Soporte de los formatos estandar IFF y ANIM (como los creados por el popular programa DPaint), así como el soporte de paletas extendidas incluyendo el ciclo de colores.
o Los samples de sonido estandar del Amiga pueden ser tocados por los programas hechos con Blitz 2.1, e incluso, pueden ser tocados directamente desde disco (para samples super largos).
o Soporta ficheros de música (mods) tanto en formato MED como en Sound Tracker.
o Los New Types, similares las estructuras de C, y los tipos de punteros, hacen del Blitz 2.1 más que un simple BASIC.
o Posibilidad de hacer macros en assembler para programadores más avanzados.
o Comandos para el manejo de pantallas, ventanas, menús y gadgets del sistema operativo.
Una completa librería de comandos ARexx hacen que sea sencillo añadir puertos ARexx a las aplicaciones en Blitz 2.1
o Acceso completo a las librerías y estructuras internas del Amiga.
o Acceso directo al Copper del Amiga para el control avanzado del display.
o El entorno de programación integrado (editor-compilador), facilita la tarea de programar y hace que sea más productiva.
o El Debugger permite: el seguimiento paso a paso de los programas, la visualización de los valores de las variables, ejecución de comandos externos, etc.
o etc,etc,etc...

COMANDOS

Comando	Descripción
Screen	Abre una pantalla en el modo que queramos.
Window	Abre una ventana en la pantalla que este activa.
Bitmap	Define un bitmap con el número de colores que queramos.
Print	Imprime un texto en la ventana que este activada.
WBStartup	Hace que nuestro programa sea ejecutable desde el WB.
MouseWait	Espera a que apretemos el botón del ratón para continuar la ejecución del programa.
Statement	Declaración de un procedimiento.
Function	Declaración de una función.
MenuTitle	Define el título de un menú.
MenuItem	Define cada uno de las elecciones de un menú.
SetMenu	Asigna el menú que hayamos definido dentro de una pantalla.
WLocate	Coloca el cursor en una posición dentro de un ventana.
Blitz	Activa el modo de programación Blitz.
QAmiga	Activa el modo de programación QAmiga.
WaitEvent	Espera a que el usuario haga alguna acción, por ejemplo, activar, desactivar o cerrar una ventana, introducir o sacar un disco, o simplemente mover el ratón,etc.
Joyx	Nos indica si el Joystick se ha movido a la izquierda o la derecha.
Joyy	Nos indica si el Joystick se ha movido arriba o abajo.
Joyr	Nos indica si el Josytick se ha movido en alguna dirección.
Joyb	Nos indica si el botón del Joystick ha sido apretado.
GameB	Sirve para controlar el Joystick de la CD32.
MouseX	Nos da la posición X del ratón dentro de la pantalla.
MouseY	Nos da la posición Y del ratón dentro de la pantalla.

Todos los comandos tiene sus própios argumentos. En el caso concreto de los comandos Joy, estos pueden controlar tanto el Joystick como el ratón.

BLITZ y no queremos perder los gráficos que hemos creado desde él.

Aunque el sistema operativo del Amiga es muy potente, su habilidad para aprovechar al máximo la capacidad gráfica de la máquina es limitada. El modo Blitz es para los programadores que deseen aprovechar al máximo las capacidades gráficas del Amiga. Puede controlar totalmente el Copper, el Blitter, los chips AGA,... a la máxima velocidad ya que trabaja directamente con ellos.

El comando BLITZ pone al ordenador en el modo Blitz. Cuando esto sucede, el sistema operativo es desconectado y nuestro programa toma el control completo sobre la máquina. Esto significa que ni la multi-tarea ni el acceso a disco son posibles.

Las ventajas del modo Blitz son que los programas van mucho más rápidos y las opciones de display como son el scroll suave y el dual-playfield (capacidad de mostrar dos bitmap's al mismo tiempo) son posibles.

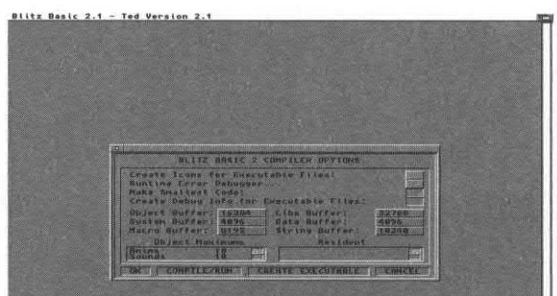
Pero el modo Blitz no es un estado permamente. Cuando nuestro programa reentra en el modo Amiga o se acaba, el sistema operativo vuelve a funcionar como si nada hubiera ocurrido.

Hay tres formas de salir del modo Blitz:

1. Utilizar el comando Amiga.
2. Utilizar el comando QAmiga.
3. Que el programa se acabe.

Usando el comando AMIGA volvemos totalmente al sistema operativo, o sea, perdemos el display que teníamos en el modo Blitz. En cambio, usando el comando QAMIGA, no lo perdemos. Os estaréis preguntando para qué sirve este comando. Muy simple: desde él sí se pueden realizar accesos al disco. Imaginaos que ya hemos programado un juego en modo Blitz y queremos grabar el récord o cargar una partida que ya habíamos grabado anteriormente; simplemente pasamos al modo QAMIGA, lo hacemos, y volvemos al modo Blitz.

En cuanto a las incompatibilidades, de momento, sólo hemos encontrado una. Antes de ejecutar el Blitz2 hemos de desactivar la



El compilador nos permite crear rápidos ejecutables, que podríamos monitorizar a través el debugger para optimizarlos...

commodity MultiCX que apareció en el Disco 4 de Amiga.InFo, o de lo contrario se colgará todo el sistema.

Para acabar, deciros que en el próximo número de Amiga.InFo iniciaremos un completo curso de programación bajo Blitz Basic para que podáis empezar a disfrutar de este magnífico entorno de programación.

Conclusión

Blitz 2.1 es ideal para programar todo tipo de aplicaciones y juegos de una forma sencilla y barata. En concreto es interesante el modo de programación Blitz, ya que con él podemos sacar provecho de las grandes capacidades gráficas de nuestro querido Amiga sin necesidad de ser un experto programador.■

VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas

- Entorno de programación totalmente integrado.
- Lenguaje de programación sencillo.
- Facilidad para utilizar las librerías del sistema, sobre todo la intuition (pantalla, ventanas, menús, etc...)
- Facilidad en el manejo de datos estandar (IFF, ANIM, MED, MOD, etc...)
- Los programas creados con Blitz 2.1 son totalmente compatibles con todos los Amiga.
- Soporta perfectamente el Workbench 2.0/3.0.
- Comandos especiales para sacar provecho de los chips AGA.

Inconvenientes

- Al utilizar comandos especiales, el código no es directamente portable a otras plataformas.
- Hay otros compiladores (ej. Dice C) que hacen ejecutables más compactos.
- Tiene multitud de comandos, lo cual dificulta el total dominio del lenguaje.



Código C Abrir una Ventana

```
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *mi_ventana=NULL;
VOID main()
{
IntuitionBase = OpenLibrary("intuition.library",37);

if( IntuitionBase == NULL )
{
printf ("Error: No puedo abrir la librería Intuition.");
exit();
}
mi_ventana = OpenWindowTags(
NULL,
WA_Left, 50,            /* Coordenada x inicio de la ventana */
WA_Top, 50,             /* Coordenada y inicio de la ventana */
WA_Width, 400,          /* 100 pixels de ancho */
WA_Height, 200,         /* 200 pixels de alto */
WA_MinWidth, 80,        /* Mínimo tamaño de anchura permitido */
WA_MinHeight, 80,       /* Mínimo tamaño de altura permitido */
WA_MaxWidth, ~0,        /* Máximo tamaño de anchura permitido (~0=sin máximo)*/
WA_MaxHeight, ~0,       /* Máximo tamaño de altura permitido */
WA_CloseGadget, TRUE,   /* Botón de cierre */
WA_SizeGadget, TRUE,    /* Botón de tamaño */
WA_DepthGadget, TRUE,   /* Botón de profundidad */
WA_DragBar, TRUE,       /* Barra de arrastre */
WA_Activate,TRUE,       /* Activar al abrirse */
WA_NoCareRefresh, TRUE, /* No necesitamos refresco de la ventana */
WA_IDCMP, IDCMP_CLOSEWINDOW,/* Atiende al evento de cierre de ventana */
WA_Title,"AMIGA.InFo Ejemplo Intuition no. 1", /* Título de la ventana */
TAG_DONE);
/* siempre comprobamos el resultado de las llamadas a las funciones
para verificar que no existe error */
if (mi_ventana == NULL)
{
/* hay error */
printf ("Error: No puedo abrir la ventana.");
CloseLibrary( IntuitionBase );
exit();
}

/* no hay error */
/* esperamos unos segundos y cerramos automáticamente la ventana */
Delay( 50 * 30);

CloseWindow( mi_ventana );      /* OJO! es importante el orden de cierre */
CloseLibrary( IntuitionBase );
}
```

En estos dos ejemplos podéis observar la diferencia de tamaño entre dos fuentes. El primero en C, obtiene un código ejecutable menor, pero el tiempo de programación es mayor. El segundo, en Blitz Basic, obtiene un ejecutable mayor, pero el tiempo de programación es mucho menor.

Blitz Basic Abrir una Ventana

```
WBStartup ; Esto hace que el programa se pueda ejecutar desde el WB sin
; ningún problema si lo compilamos directamente a disco

FindScreen 0 ; Busca la pantalla 0 que en este caso es la del WB
; A partir de ahora los comandos los ejecuta sobre el WB

Window 0,0,11,200,100,$100f,"Mi ventana",1,2
; Esto abre una ventana sobre el WB llamada Mi ventana con todos los
; gadgets incluidos
; Sólo por abrirla, a partir de ahora todos los comandos van referidos a
; la ventana

WLocate 20,20       ; Nos colocamos sobre la posición 20,20 de la ventana
Print "Blitz Basic" ; y allí imprimimos el texto
Repeat
If WaitEvent = $200 ; Hemos apretado el botón de cerrar ventana
CloseWindow 0       ; Cerramos la ventana...
End         ; y se acabó.
EndIf
Forever
```

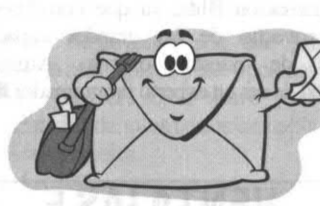
Cartas y Dudas



Bienvenidos a la sección de Cartas y Dudas de Amiga.InFo. En esta sección respondemos a todas vuestras cartas, dudas, problemas, etc. que os puedan surgir utilizando vuestro Amiga o leyendo la revista. No te asustes si tus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si no entiendes o sabes mucho... ¡Anímate y escríbenos!

Para ponerse en contacto con nosotros en esta sección, envía tu carta a la siguiente dirección:

Amiga.InFo (REF:CARTAS)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona



Esperamos que os sea útil esta sección y que comprendáis que por motivos de espacio es necesario recortar algunas cartas.

CONSULTAS

Amiga 4000 compatible PC

Alfredo Serrano Domingo
Zaragoza

Estimados amigos: En Amiga.Info 4, pág. 43 "Glosarios de términos", aparece la palabra Amiga definiéndonos a nuestro ordenador como "el más compatible que hay en todo el mundo informático". Ya sabéis que estoy esperando la llegada del Amiga 4000 y quiero estar preparado para sacarle el máximo rendimiento. No sólo por sus propias prestaciones, que son muchísimas, sino porque también querría compatibilizarlo al máximo con PC única y exclusivamente para aprovechar la gran cantidad de software que existe en castellano en dicha plataforma y muy especialmente los CD Rom de enciclopedias, cursos de idiomas, arte, cultura, juegos, etc., que están apareciendo. ¿Existen lectores de CDRom para instalar en la torre del A4000, que puedan ser compatibles con los CD de Amiga y los de PC? es decir, que puedan ejecutar los programas contenidos en uno u otro sistema. Si no es así, ¿qué se ha de hacer para obtener ese doble aprovechamiento? La unidad de almacenamiento de PC llamada ZIP, es realmente atractiva, de pequeño tamaño, precio asequible, utiliza disquetes un poco mayores que los de 3.5", y almacena en cada disquete 100 megas. ¿Existe algo parecido para Amiga? ¿Puede utilizarse esa misma unidad para el Amiga, con algún software que lo adapte plenamente?

Cada día aparecen nuevos CDs dedicados a enciclopedias, diccionarios, multimedia, animación, etc., y también, desafortunadamente, cada día son más dependientes de que corras Windows en tu ordenador para poder acceder a ellos. El Amiga no es compatible directamente con Windows, pero a través de emuladores sí es posible conseguirlo. Hay un par de opciones para el A4000 que podrían solucionar la compatibilidad con los PC. La primera, la más económica, se llama PCTask. Este emulador es por software, es decir, es un programa que lo ejecutas en tu Amiga y se transforma en un PC AT 286, pudiendo correr Windows 3.1, aunque de una forma bastante lenta. La otra opción, más cara pero más interesante, se llama Emplant. Este producto está compuesto por una tarjeta Zorro II y un programa, consiguiendo emular a un 586 y corriendo Windows sin ningún problema, aunque es recomendable tener una tarjeta gráfica para acelerar los gráficos y ventanas. Con este emulador podrías acceder a los CDs de PC y ejecutar sus programas. La unidad ZIP en su versión SCSI es directamente compatible con cualquier Amiga que disponga de un interfaz SCSI. No necesita drivers como los PC. Con tan sólo conectarlo al bus SCSI y configurarlo con la herramienta del sistema HDTOOLBOX se pondrá en funcionamiento como si de otro disco duro se tratara. La unidad ZIP Paralelo NO es compatible hasta el momento con Amiga. Es recomendable adquirir la versión SCSI, ya que la del puerto paralelo es muy lenta en la transferencia de ficheros.

Amiga 1200 compatible PC

Antonio Berjano Puerto
Mataró (Barcelona)

Saludos cordiales: Os escribo esta carta para pediros ayuda, poseo un 1200 con la siguiente configuración:
Workbench v.3.0

Aceleradora Blizzard 1220/4 (de momento sin coprocesador matemático)con 4 Mg de fast.

Interface SCSI-II Squirrel.

CD Rom TOSHIBA XM-530113.

Disquetera DELL HD.

Bien mi problema es el siguiente, me encuentro en la necesidad de adquirir Sofware en CD educativos, véase diccionarios enciclopédicos, cursos enciclopédicos, cursos interactivos....., y de momento para nuestra plataforma y en español creo que no lo hay o por lo menos no tengo conocimiento de ello, leyendo vuestra revista (las tengo todas) he podido ver que hay tarjetas y emuladores para poder cubrir mis necesidades pero en los artículos he creído entender que están destinados al AMIGA 3000 o 4000.

Mis preguntas son las siguientes:

1.¿Se puede utilizar en mi 1200, aunque se tenga que modificar?

2.¿Que es más efectivo por emulador o por tarjeta?

3.¿Funciona al 100 por 100?

Ruego me respondáis a todas mis dudas dándome posibles soluciones si no es mucha molestia o me digáis sinceramente...Oye si quieres un ordenador para eso cómprate un PC.

Sin más que deciros y esperando vuestra respuesta se despide de vosotros un lector de vuestra revista.

1.Podrías llegar a conseguir que una tarjeta de emulación como la Emplant funcionara en un A1200 utilizando para ello el expansor de Zorros como el comentado en la sección Banco de pruebas de este mismo número. Sin embargo, nosotros no hemos tenido oportunidad de hacerlo, aunque teóricamente tendría que funcionar sin problemas. A través del PCTask, es decir, emulando por soft, es imposible poder ejecutar los CDs Multimedia de PC ya que suelen necesitar tarjetas de sonido y gráficas, así como procesadores más potentes y avanzados.

2.Emplant es más rápido que PCTask y mucho más avanzado en su emulación, ya que es compatible con el código máquina de un 586. Aunque aún le queda corregir algunas deficiencias, la tarjeta Emplant con el módulo de PC es una buena inversión para los Amiga dotados de un procesador potente y con slots Zorro que quieran compatibilizarse con PC y MAC.

3.Ningún emulador funciona al 100%, pero es que ni tan siquiera los PCs clónicos de IBM son 100% compatibles entre sí.

4. Si realmente te ves en la necesidad de utilizar estos CDs y no hay otra alternativa, la solución más rápida y quizás también más económica a corto plazo sea el adquirir una plataforma como un MAC o PC. Sin embargo...el PowerAmiga está desarrollándose ya y muy probablemente no sólo corra Amiga-OS, sino que también Windows y MacOS o UNIX.

QUIEN TIENE UN AMIGA TIENE UN TESORO

Fco. Javier Tomás
Madrid

Estimados amigos:

Os he acompañado en vuestro periplo desde el principio, siendo suscriptor desde el nº2, y he de decir que estoy verdaderamente contento y agradecido por vuestro trabajo (aunque en este nº7 me haya parecido una pasada desaprovechar» 10 páginas dedicadas al AMIGA MAGIC -con una o dos hubiera valido-), pero realmente os escribía por un par de asuntillos que me interesaban sobremanera:

1) Quisiera información, quizá se podría hacer una comparativa de esto, sobre si existe algún tipo de sofware o hardware que controle vídeo (editor de vídeo lineal), así como sobre editores de vídeo no lineal, su precio y necesidades de hardware.

2) También tengo una enorme duda: ¿Por que sale más caro acelerar un A-4000 que un A-1200 con el mismo procesador? ¿Cuanto cuesta la aceleradora más económica para A-4000 con un 060? ¿Quizá sería mejor esperar a los PowerPC? ¿Que precio aproximadamente tendrían?... un mar de dudas.

3) Yo soy uno de esos que tienen un problema al arrancar el ordenador desde el HD, y tengo que resetearlo en caliente para lograrlo. El día que abrí el ordenador para instalar el HD, ví un jumper en la placa base que creo recordar ponía FAST/SLOW BOOT. ¿Podría esto solucionar este problema ? ¿Y que sabéis del jumper CHIPMEM 2M/8M?

4) Según he leído en el nº7 de la revista, estáis incluyendo en el FINAL WRITER 4 un diccionario en castellano de 80.000 palabras de vuestra propia cosecha. Y digo yo ¿No podría ser posible adquirirlo separado del programa? Yo tengo el FW 2 y estaría bastante interesado en ello, si fuera posible.

5) También estaría interesado en adquirir los manuales del DOS y Arexx del s.o. v3.0 por lo menos en inglés, o mejor en castellano, porque los tengo en alemán, y la verdad, yo a los germanos no los entiendo ni a gritos. ¿Donde se podrían conseguir?

Gracias por todo por adelantado... y adelante!! que quien tiene un AMIGA tiene un tesoro.

1. Para los Amiga con Zorro III (A4000 y A3000) existen varias tarjetas de edición de vídeo no lineal. Una es la Personal Animation Recorder (PAR), otra es la ELITE BROADCAST o también la VLAB Motion. Las tres tienen efectos de vídeo y compresión pero sus precios son muy diferentes, en las publicidades podrás encontrarlos. Para trabajar con este tipo de tarjetas es esencial poseer un disco duro con una gran velocidad de transferencia, como puedan ser los BARRACUDA o MICROPOLIS. Además, deben ser de gran capacidad para poder almacenar la información recibida por la tarjeta de vídeo y así poder editarla posteriormente. Si se quiere retocar u efectuar efectos sobre esta información, también es muy recomendable tener un procesador potente y 18 Mb como mínimo de memoria.

2. La principal diferencia entre el precio de una Cyberstorm 060 y una Blizzard 1260 estriba en el número de componentes utilizados para una y otra. Efectivamente, la Cyberstorm posee varios zócalos para módulos SIMM de memoria, bus para SCSI y otras posibles ampliaciones, así como un diseño mucho más elaborado y estudiado. De todas formas, si hojeas algunas publicidades actuales observarás que sus precios se han equiparado bastante, aunque lógicamente existe alguna diferencia. También hay que tener en cuenta que una 1260 tiene un diseño más sencillo y económico a la hora de fabricarla, y como no, su mercado, y por tanto su precio, ha de estar a la altura del A1200.

3. Puedes probar a conectar este jumper que comentas y arrancar en frío.

El jumper 2M/8M serviría en principio para poder configurar hasta 8MB de memoria CHIP en el A4000. Pero no es así, ya que los chips no están preparados. Seguramente este jumper es resultado de algun proyecto para llegar a instalar esos 8 Mb...que se quedó en el tintero.

4. Sí que es posible conseguirlo por separado. Ponte en contacto con nosotros y solicítalo:93 680 04 34

5. Los manuales en inglés podrías conseguirlos quizás en PiXeLMEDIA, aunque probablemente sea bastante difícil, puesto que van contados...(!)

QUO VADIS, AMIGA INFO?

Viernes, 2 de diciembre de 1994. Un fragmento de una de las muchas cartas que Pixel Soft (ahora P.Media) me envía, me informa de la existencia de 2 revistas en papel y españolas: Amiga Fanzine y Amiga Info. Como es de suponer, nada más terminar de leer la carta , me suscribí a dichas publicaciones (cupones que, por ciertp, se encontraban en la carta de P.M). He de confesar que no esperaba gran cosa de las dos, si bien es cierto que sentí curiosidad por conoceros (un nº especial de + de 100 páginas!). Pero lo que más me entusiasmó, fue que A.I. naciese en un momento tal difícil como era aquél; es aquí, creo yo, donde se

⇨

demuestra la ilusión por el amiga (Amiga Word abajo/A.Info arriba). Un mes y pico más tarde, llegabais. Os "devoré". Desde la portada hasta la última palabra de la contraportada. La continuación a esta historia ya la conocéis (1 carta que os envié). Un año más tarde (14 meses, para ser exactos) me encuentro aquí, en la habitación,escribiendo estas líneas para dar a conocer mis impresiones acerca de Amiga Info. Pues, para empezar, he de reconocer que no la aprovecho en su totalidad, ya que no sigo ningún tutorial ni proyecto Hard. No soy ningún forofo de la informática, pero he de reconocer el valor educativo y formativo de A.I, valor que no me gustaría que perdiese (aunque fuesen menos páginas dedicadas a estas secciones). Aunque es algo totalmente secundario, la inclusión del color de forma total daría un aspecto a la revista mucho más espectacular. ¿Por qué el continente no va a "arropar" adecuadamente a un contenido tan bueno?. Yo, por supuesto, estaría de acuerdo en pagar algo más para tenerla "a colorines". Por último, quisiera que me aclaraseis este fragmento de la página 6 del nº6 de AI: "Nuestra meta es hacer que Amiga OS sea independiente del Hardware para permitir futuras migraciones a otras plataformas". Es decir, que no aprovechará las cualidades técnicas del Amiga. ¿O ¡i?.

Gracias por tus opiniones sobre la revista, sabemos que el "continente" a veces no es lo más importante de una revista pero sin duda alguna es lo más caro...y no todo el mundo está dispuesto a pagar algo más por el color...

En cuanto al fragmento, es un tanto ambiguo, pero probablemente la fuerza de Amiga no radicará tanto en un hardware espléndido como en su sistema operativo AmigaOS. Actualmente, las otras plataformas igualan o superan a las características técnicas de gráficos y sonido de Amiga. No olvidemos que estamos hablando de una tecnología del año 91/92...y ahora estamos casi a mediados del 96. Cuatro años es toda una eternidad en el mundo de la informática y Amiga lo ha notado. Aun así, es capaz todavía de dejar de piedra a los usuarios de otras plataformas, sobre todo cuando les enseñas el entorno de trabajo combinado con animaciones y sonido en multitarea...esa es la única diferencia y ventaja del Amiga actualmente: su sistema operativo. Aunque eso sí...también debería ser actualizado a fondo y migrado a PowerPC...ya que hablamos, aunque parezca increíble, de un sistema operativo creado en los años 80.

A2000, Disco Duro y Desesperación

Fdo. Martínez Sánchez
La Coruña

Cordiales saludos a todos los responsables y colaboradores de Amiga.Info. Me llamo Fernando y tengo algunas cuestiones que consultaros acerca del disco duro que tengo instalado en mi Amiga 2000. Seguro que tendréis consejos para cada una de ellas: Gracias.

Compré mi Amiga 2000 allá por diciembre de 1.994 con un pequeño disco duro de 50Mb GVP norma SCSI, que venía ya de serie con el ordenador. El problema surgió cuando , novato de mí, formateé inconscientemente el disco duro, que tenía grabado todo el sistema y, es de suponer, todo el sofware del propio disco.

El disco duro me siguió funcionando a la perfección; el sistema arrancaba desde él y todo estaba en orden salvo la información, que se había esfumado. Todo frustración, pude conseguir los discos del WorkBench y poco a poco fui olvidando la pérdida de tan valiosa información, hasta que un día quise hacer particiones para mi disco duro y no pude, según el viejo manual del usuario de la 1.3 necesitaba un programa llamado PREP y unos drivers HD disk y HD disk.Info que no encontraba en los discos del WorkBench y, desesperado, no supe qué hacer.

En la actualidad, voy a dar el gran salto de la rudimentaria 1.3 a la Rom 2.05. Sé, por vuestra revista, de la existencia de un maravilloso programa incluido en el S.O del Amiga a partir de 2.x llamado HDtoolbox que se utiliza para preparar y particionar el disco duro.

¿Como pudo preparar/particionar mi disco duro? ¿Ese HDtoolbox puede servir para esos fines? De no ser así ¿Que debo hacer?

En los números 4 y 5 de Amiga.InFo, podrás encontras dos artículos que tratan sobre el HDToolbox. Con este programa puedes particionar tu disco duro y después, desde el Workbench, formatear cada una de las particiones. Recuerda cambiar el Tooltype "SCSI_DEVICE_NAME= scsi.device" por "SCSI_DEVICE_NAME= gvpscsi.device", o si no se llama así el dispositivo de tu controladora GVP, por el nombre correcto. De esta forma, el programa HDToolbox consultará el bus SCSI de tu controladora GVP y detectará el disco duro que tienes conectado. Muy probablemente con esa misma controladora GVP venía un disco de instalación y preparación del disco duro. También puedes utilizarlo desde la 2.x para configurar tu disco duro...

Dudas a los 15 años...

Javier Corrales
Málaga

Me llamo Javier Corrales Montero y soy un "AMIGUERO" desde hace 5 años, empecé en una academia de PCS con el Basis y el profesor tenía un A500, una "máquina" con sonido estéreo y 4096 colores, toda una pasada. Ahora tengo 15 años y mi equipo ha prosperado: tengo un A1200 con 420mb de disco duro y CD-ROM Mitsumi; y os escribo para felicitaros por este año de alegría que nos habéis dado a los amigueros, con la única revista Española en condiciones y en Navidad con un CD repleto de todo. Me gustaría que me indicarais cuál es la mejor opción: 1- Esperar a los POWER AMIGA, porque necesito ahorrar. 2- Comprarme ahora una 68030 y 4mb. 3- Vender el equipo y comprarme un PENTIUM!, que ni en sueños me compraría un PENTIUM, mas porque mi hermano tiene un 486 Dx4-100 y lo único que me gusta es el 3D STUDIO. Pero, hay algún programa barato, Shareware o a precio asequible para un chaval de 15 años de 3D, porque todo es muy caro y yo sólo lo quiero por diversión. Mi idea es esperar y ahorrar para el POWER AMIGA, pero, ¿me puede costar mucho?, ¿o saldrán modelos asequibles? ¿Cuándo vais a volver a sacar otro CD? porque la verdad es que viene de todo y aquí los CD son muy caros. Uno que valga 5.000 pts está bien pero a partir de ahí, no es asequible para algunas personas. Estaría bien que en la revista incluyerais una demo jugable de un juego, el que sea, porque interesaría saber de qué van algunos. Saludos cordiales desde Málaga, que aquí en el sur no hay mucha gente AMIGUERA. Gracias y respondedme.

Quizás la mejor opción es comprarte una aceleradora 68030 a 50Mhz con coprocesador matemático y unos 4 u 8 Mb de memoria. Ten en cuenta que actualmente este tipo de aceleradoras están a un precio muy asequible y, lo más importante, están disponibles. El PowerAmiga es todavía un proyecto en desarrollo que no aparecerá hasta principios del 97, o siendo más realistas, quizás hasta mediados del 97. Durante este tiempo, podrías estar aprendiendo 3D con tu 030. En cuanto aparezca el PowerAmiga, comenzar a ahorrar para adquirirlo. La opción Pentium queda descartada totalmente, puesto que supone una inversión mayor que un 030 y probablemente no lo disfrutarías tanto como el Amiga. Hay algunos programas de dominio público para hacer 3D, aunque suelen ser bastante complicados y difíciles de manejar.

Por ejemplo, el PovRay, que lo encontrarás en cualquier Aminet. En cuanto al CD de Amiga.InFo, esperamos poder publicar otro para el especial de verano...pero ya lo confirmaremos en el número previo a este especial. En cuanto a las demos jugables, estamos en contacto con varias empresas inglesas de juegos para obtener permiso y poder publicar sus demos en nuestros discos. Esperamos poder incluirlas muy pronto. Saludos para los amigueros de Málaga, que son muchos y muy buenos todos!

A530 rebelde contra los CDROMS y ZIPs SCSI...

Mauricio Molano
Salamanca

Estimados amigos:

Me dirijo a vosotros para, aparte de daros mi enhorabuena por el excelente trabajo que estáis realizando, exponeros un problema que tengo con una controladora SCSI que incorpora la aceleradora GVP A530 para A-500. Hasta ahora no había intentado conectarle ningún otro periférico, pero, al hacerlo... ¡Mi gozo en un pozo!. He conectado un CD-rom de Apple que me prestó un amigo. Nada. Cuando el disco duro que incorpora la aceleradora (un Maxtor de 120 Mb) debe de empezar a transferir datos, se queda con el led de actividad del HD encendido coniinuamente y el ordenador no arranca. Este CD-rom tenía el bus SCSI "terminado" (según la documentación de GVP-Pixel Soft, en el primer y último elemento de la cadena debe de estar puesta la terminación resistiva del bus). Pues nada, ni con las resistencias puestas, ni quitadas, funcionaba aquello. Pensé que podría ser alguna incompatibilidad entre el bus SCSI de la A530 y el cable SCSI del CD-rom Apple. Pero, días atrás, he probado con un ZIP (también me lo prestó el amigote del Mac), con el mismo resultado: el HD de la 530 se "cuelga" al empezar a transferir datos. Se queda con la luz de actividad encendida y se acabó. El ZIP tiene un conmutador para conectar o no la terminación resistiva del bus. Da igual. El ID SCSI del ZIP se puede conmutar entre el 5 o 6. El HD de la 530 está en el 0, luego éste tampoco es el problema. Luego comprobé que la controlador SCSI se cuelga simplemente con conectarle el cable!! sin ningún cacharro enchufado. Me puede dar alguien alguna pista. En Pixel Media me han dicho que..."Huy...eso es cosa de probar horas y horas, que ellos también han tenido problemas con algunas A530" y nada más para mi perplejidad. Podría alguien echarme una mano.Gracias. Mi equipo: A500 (Wb 3.1, ESC Denise, 1Mb chip) + A530 (68030/40 MHz, 4 Mb 32 Bit 60 ns, HD Maxtor 120 Mb)

Nosotros tuvimos un problema similar al tuyo en nuestro A2000 y la controladora SCSI 2091 con un disco duro de 1 Gb. En nuestro caso, cuando le conectábamos un CDROM Toshiba, si éste no tenía ningún CD en su interior, el A2000 se quedaba bloqueado y con la luz de actividad SCSI encendida. Si en ese momento pulsabas el botón de apertura de la bandeja del CDROM, el A2000 arrancaba perfectamente del disco duro. Lo mismo pasaba con cualquier removible, como el ZIP o el Syquest. Probablemente, el problema sea que el Amiga chequea el bus SCSI en busca de los dispositivos conectados y en cuanto encuentra uno que no está preparado, se bloquea y no continúa con el siguiente. Algunos CDROMS dan una señal de NOT READY cuando no hay un CD en su interior y, por lo tanto, nuestro Amiga se queda esperando a que se prepare y esté listo. Abriendo y cerrando la bandeja es una forma tonta de engañarle... Prueba con este truco, es muy posible que te funcione bien. Recuerda que, a parte del CDROM, necesitas instalar también un sistema de ficheros que lo reconozca, como el AmiCDFS o similar.

TUTORIALES DEL MAGIC PACK

Miquel
Barcelona

Aprovechando la ocasión, quisiera haceros un par de consultas: La primera es saber cómo puedo "Importar" hacia el wordworth textos de PC, es decir, yo de alguna manera tengo una serie de textos "capturados" de una BBS que están escritos en un PC y como sabréis, algunos caracteres del set del PC no coinciden con el set del Amiga, como, por ejemplo, las vocales acentuadas o la letra EÑE. Yo estos textos los he ido bajando de una BBS y hasta ahora los "traspasaba" a formato Amiga con una versión bastante "cutre" del Word Perfect para Amiga que tiene una opción llamada "Import IBM text", pero no el WW no la veo por ningún lado, ni tan solo la de "importar" ASCII. El manual escrito en Inglés no me aclara nada, Yo no soy de los que sale pulsando la tecla HELP del Amiga ya que está escrita en Alemán, o sea que mi gozo en un pozo...

La segunda consulta es si váis a publicar algún tutorial de las utilidades incluidas en el Amiga Magic Pack, vale que un procesador de textos puede ser relativamente fácil de llevar si nos olvidamos de las "virguerías" que se pueden hacer con él y nos limitamos a usarlo para escribir cuatro cartas (aunque es una manera de desaprovechar una maravilla como el WW), pero el Photogenics, por ejemplo a mí me viene un pelin "grande", sea porque no entiendo de que está hablando o que, como no tengo ni idea de retoque fotográfico y de imágenes 2D y 3D...Por ello os ruego que publicaseis unos tutoriales para poder aprovechar al máximo estos programas. Por cierto: ¿sabéis si alguien traducirá los manuales al castellano, ya seáis vosotros o Pixel Media o cualquier otro?...

...Seguro que se me queda alguna cosa en el teclado, pero creo que ya me he hecho demasiado largo por esta vez. Sólo añadir que sigáis en esta línea que estáis llevando y que cada día se vaya haciendo un poco más grande el Amiga entre todos.

Existe una utilidad, programada además por un español, y por supuesto, en castellano que podrá ayudarte a convertir tus textos de PC en textos compatibles con ASCII de Amiga, y viceversa. Esta utilidad la distribuimos con el disco número 12 del ejemplar número 8 y se llama ApcASCII. Es una buena idea la de realizar tutoriales de los programas del Magic Pack. Nos la apuntamos, y probablemente hagamos un tutorial de algunos de ellos. Desafortunadamente no sabemos todavía cuándo se traducirán los manuales de estos programas al castellano, pero desde luego, si sabemos quien lo tiene que hacer: la propia Amiga Technologies que es el fabricante, o en su defecto, el importador de Amiga en España, aunque no está obligado a ello.

DUDAS, DUDAS Y MÁS DUDAS

Oscar Aranda García
Málaga

1- ¿Qué diferencia hay exactamente entre el formateo normal y el de bajo nivel?

2- ¿Hay algún programa de caché de disco que sea DP? (mi presupuesto es excesivamente bajo)

3- Tengo entendido que salen instaladores de juegos antiguos en el DP. ¿Cuántas hay? Si yo quisiera hacer uno (y pudiera, que aún no sé), ¿necesitaría el permiso de los autores? Sería una buena idea que lo añadiera de vez en cuando en los discos de portada, para así animar a la gente a la que desentierre viejos juegos y recuerden que comprar un juego se hace para disfrutarlo.

4- A veces es un verdadero latazo buscar las claves de protección en algunos juegos con manuales interminables. ¿Hay algún programa

que crakee juegos? ¿Sería ilegal usarlo para tu propio uso?

5- Me han comentado que para actualizar al 68060 en una aceleradora Falcon 68040 basta con cambiar el procesador, ¿es cierto?

6- ¿Cuándo llegará Amiga.Info a los quioscos de Málaga?

7- ¿Cómo podemos convencer a las casas de Software para que aprovechen al máximo los chips del Amiga? Si es necesario alguna carta, firma, fax,... aquí tenéis una.

8- Hay programas para formatear los discos a mayor capacidad. ¿Cuál es/son esos programas? ¿es fiable su uso?

1- El formateo normal, es un proceso controlado normalmente por el Sistema Operativo para organizar el disco en conjuntos de unidades de información comprensibles y manejables por el ordenador. Normalmente, estos conjuntos son sectores y pistas, de tal forma que el ordenador sabe en todo momento en cual de ellas está y que información está leyendo o escribiendo. Debido a la geometría del disco, en las pistas más concéntricas hay menos sectores que en las más externas. Aunque AmigaOS, gracias a una rutina más optimizada y unas disqueteras un tanto especiales, consigue almacenar más información en los mismos discos que utilizan los PC's y los MAC's. (880Kb frente a los 720Kb o 1.76 Mb frente a los 1.44Mb) El formateo normal siempre depende del sistema operativo que utilicemos, (AmigaOS,MACOS, MSDOS...) Por el contrario, el formateo a bajo nivel es un proceso interno del disco duro en el que no tiene nada que ver el sistema operativo, excepto para dar la orden de realizarlo. Es un proceso físico en el que se borran ciertas partes del disco donde hay información interna sobre la organización del mismo. No es muy recomendable realizar formateos a bajo nivel con frecuencia y casi nunca es necesario realizarlo ya que en las fábricas ya los formatean. Muy de vez en cuando, si por ejemplo aparecen errores físicos en los bloques del disco o tenemos sospecha de un malfuncionamiento al leer o escribir, es posible formatearlo a bajo nivel para volver a organizar y evitar los bloques erróneos.

2- Sí que hay programas para crear una caché de disco, en Aminet encontrarás algunos de ellos. Sin embargo, algo similar a las caches de disco, aunque no tan sofisticados pero si mucho más accesible y económico es el comando ADDBUFFERS del sistema operativo. Con este comando, si tienes suficiente memoria para poder hacerlo, añades buffers de memoria a las lecturas de los discos, de forma que el acceso al disco se ve reducido considerablemente. Prueba por ejemplo:ADDBUFFERS DH0: 512 Este comando añade 512 buffers más a los que ya tenía el disco duro...pero te ocupa memoria.

3- En DP aparecen cada dos por tres "parches" para poder arreglar problemas de los juegos con diferentes configuraciones de ordenadores. (AGA, no AGA, diferentes procesadores...etc) Afortunadamente, la tendencia de los juegos actuales es permitir instalarlos en los discos duros y ser totalmente legales con el SO . Ejemplo de ellos son los famosos GLOOM, Breathless, XTreme Racing, etc... Todos ellos pueden ser instalados en disco duro y además, incluso permiten congelar la multitarea, jugar un rato, y depués volver al estado del ordenador justo antes de jugar. Hay algunos instaladores que rondan por Aminet, pero de momento no hemos considerado en ponerlos en los discos de portada. Ten en cuenta que el espacio disponible es mínimo y que hay que seleccionar qué programas pueden aparacer en ellos.

4- Hay programas e incluso hardware (Action Replay A1200) que permiten congelar el juego y recorrer sus entrañas para averiguar si es posible poner vidas infinitas, eliminar claves o pasar de nivel rápidamente. Estos programas son bastante técnicos y sólo son interesantes para programadores o también para "crakers". Desgraciadamente, el uso de ellos es a veces bastante ilegal, puesto que normalmente está prohibido indagar en el interior de un juego con el fin de desprotegerlo y poder distribuirlo ilegalmente. Acciones como ésta, provocan que las casas de software se planteen el no producir más juegos para Amiga...con todas las consecuencias que eso conlleva.

5- Según el fabricante de la Falcon, Power Computing, es posible cambiar el 040 por el 060 con un simple cambio de chip.

6- Si tienes algún quiosco cercano, puedes decirle a la persona encargada del mismo que se ponga en contacto con nuestra distribuidora (DISPESA, Tel.93 484 6634) y solicite algún ejemplar. De todas formas, hay un par de tiendas de Amiga en Málaga que distribuyen la revista cada mes.

7- Están apareciendo juegos que realmente aprovechan las posibilidades del Amiga y dejan boquiabiertos a muchos usuarios de otras plataformas... Ahora, gracias al Amiga, no es necesario comprarse un Pentium para jugar al DOOM, o al WORMS, o al SkidMarks, o al Coala, o a muchos otros que demuestran las capacidades de nuestra querida máquina. Sólo es cuestión de que los programadores confíen en la máquina y sobre todo, que tengan muchas ventas de sus juegos y menos piratería...

8- Existen programas que permiten comprimir/descomprimir la información en tiempo de acceso al disco y de esta forma almacenar más datos en el mismo espacio. Sólo son recomendables si tienes aceleradora y problemas de espacio en tu disco duro... Por ejemplo, utilizando el sistema XPK, los programas PackDev, PackDisk o XpkDisk comprimen la información de los disquetes o discos duros.

BATERÍA DE PREGUNTAS

Rafael Lafuente Hidalgo
Sevilla

Estimados amigos de AMIGA.INFO:

Ante todo felicitaros por ésta vuestra/nuestra gran revista y preguntaros si las cosas os van bien y tenemos AMIGA.INFO para largo (digamos 20 o 30 años mas como mínimo). Bien, antes de lanzaros una batería de preguntas os haré una de la que necesito una respuesta urgente porque un amigo mío puede estar a punto de cometer un grave error: Desde hace tiempo le he estado convenciendo a este amigo (hi, Juan Antonio) de lo fantástico que es este ordenador, y a él le gustaría comprárselo para dedicarse al mundo del sonido de un modo profesional. Pues bien, justo cuando estaba a punto de comprarse un 1200 bien equipado, una persona (también Amiguera), le ha convencido para que, si realmente se quiere dedicar al mundo del sonido de forma profesional, se olvide del Amiga y se compre un Atari Falcon. ¿Está en lo cierto? ¿Qué ventajas tiene sobre el Amiga? ¿No puede el Amiga igualar de ninguna forma al Falcon en el campo del sonido?. En definitiva, ¿Cómo se puede usar el Amiga de una forma profesional en el amplio campo del sonido?.

Bueno, y ahora las preguntas que me interesan a mi:

1- Yo tengo el Amiga 1200 "antiguo", o sea, con ROM 3.0. ¿Podría usar sin ningún problema el WorkBench 3.1.?

2-¿Qué marcas de CD ROM IDE no dan ningún problema con el 1200? (Yo tuve un LXYCOM y lo vendí porque tenía unos extraños cambios de velocidad y a veces no podía acceder al contenido de los CD_s que en ese momento tuviera dentro; en cambio, al que le vendí este lector de CD ROM tiene un 4000 y le va de maravilla.)

3- He visto multitud de periféricos para PCMCIA en revistas de PC.

¿Son compatibles con el PCMCIA del 1200?

4-¿Existe la Emplant para PCMCIA?

5- Me gustaría poner en mi WorkBench iconos del MagicWB y del NewIconos, pero cuando subo la paleta a más de de 8 colores para que los NewIconos se vean más bonitos, los del MagicWB cambian su color. ¿Por qué?

6- Mi hermano tiene un Amiga 2000 con controlador A2090. ¿Porqué necesita un disco de arranque cada vez que quiere arrancar el disco duro?

¿Y si le cambiara la ROM a su ordenador (él tiene la 1.3.)?

7-¿Qué ordenador es mejor: un Amiga 500 o un MSX turbo-R?

8-¿Existe el Action Replay para el 1200?.¿Dónde se conecta?

9-¿Cuándo veremos un anuncio de Amiga a gran escala? (sí, es muy bonito ver anuncios de Amiga en revistas de PC, pero se supone que los lectores de estas revistas ya tienen un ordenador. Un anuncio en televisión o en un periódico de tirada nacional tipo MARCA no vendría mal). ¿Cuál es la dirección de Escom en España?

10- No sé si falla el cable, el puerto serie del 1200 o en el Modem. Lo que sí os puedo decir es que cuando enciendo el Modem hay tres luces que siempre están encendidas: en una pone debajo las letras MADY, en otra pone HS, y en otra (y es en ésta donde me ha dicho un amigo que está el fallo, ya que debió estar apagada) pone CD. ¿Podéis darme alguna pista de dónde está el fallo?

11-¿Qué es el lenguaje Hayes ?. ¿Cuáles son sus comandos más significativos?.

12-¿Qué supondrá para el Amiga la aparición de la tarjeta con el PowerAmiga?.¿Cuál podría ser su precio aproximado?.¿Sabéis si esta tarjeta traerá nuevos chips gráficos incorporados o hará uso de los chips AGA?

13- Si a un Amiga 2000 o un 3000 se le pone una tarjeta de 24 bits ¿funcionarán los programas AGA que le meta?.¿No existe ningún programa "emulador de AGA" que utilice las tarjetas de 24 bits como si fueran estos chips?

14-¿Sabéis si las grandes compañías como Psygnosis van a volver a programar para el Amiga, sus lanzamientos, y si van a versionar algunos de sus más famosos títulos tales como WIPE OUT, etc?

15-P.D: para un desesperado amigo, usuario de un Amiga 500. ¿Supondría un gran salto ponerle la ROM 2.0 o superior? Un Saludo.

Ante todo, avisa cuanto antes a tu amigo del Falcon que Atari no existe en España, que está apunto de desaparecer como marca (si no lo ha hecho ya) y que no tiene apoyo prácticamente de las casas de soft o hard. Sabiendo esto, sería bastante insensato comprarse un Falcon.

1- Sí podrías utilizar el Wb3.1, pero sin la ROM 3.1 no aprovecharías totalmente sus ventajas.

2- Nosotros utilizamos MITSUMI y GOLDSTAR, y no nos han dado ningún problema con el A1200 y el Atapi.device

3- Podrían ser compatibles si hubiera alguna empresa de soft que se dedicara a programar drivers para el A1200 y esas tarjetas. Parece ser que de momento nadie en Amiga ha tenido mucho interés por este tipo de tarjetas, sin embargo, en el mundo de los PCs portátiles son todo un éxito y cada vez están más extendidas. Existe alguna empresa americana de Amiga que tiene drivers para las tarjetas de modem PCMCIA y otra para las tarjetas de red Ethernet...pero fuera de eso...nada más. Es una verdadera lástima, aunque existen tarjetas PCMCIA específicas de Amiga como la Squirrel, o el QDrive, o el CDRom Zappo, etc. que cubren ese vacío y tienen un buen precio.

4- Hasta el momento, no existe ninguna Emplant versión PCMCIA. Aunque sería todo un éxito si existiera...

5- Eso ocurre porque la versión de los iconos que tienes del MagicWB no están preparados para trabajar a más de 8 colores. Los NewIcons sí. Existen algunas utilidades que permiten corregir este problema añadiendo los planos necesarios a los iconos para que no se produzcan colores incorrectos. De todas formas, la versión actual de MagicWB tiene corregido ese efecto.

6- La controladora A2090, en su versión antigua no tiene las ROM necesarias para poder arrancar automáticamente. Es un problema de la controladora no de la versión del WB que tengas. La única solución es encontrar las ROMS para la A2090 o lo que es mucho más lógico...actualizarse y modernizarse con una nueva controladora SCSI o IDE y un WB 3.1

7- No conocemos este modelo de MSX, pero sin duda alguna muy bueno ha de ser para poder superar al viejo A500...

8- Sí que existe el Action Replay para el A1200. Su distribuidor es Datel Electronics en Reino Unido y se conecta al puerto interno del A1200, por lo tanto, no es posible conectar simultáneamente aceleradoras o expansiones de memoria.

9- Anunciarse sería una forma de dar un empujón al Amiga...pero también es muy costoso económicamente hablando y tiene que haber un organización detrás que de un servicio profesional. De momento, en España, es casi imposible que eso se produzca. Entre otros motivos, porque Amiga Technologies no tiene una representación oficial en nuestro país.

10- El led CD (Carrier Detected) indica que se ha detectado una señal portadora y se está estableciendo la conexión. Este led sólo se enciende cuando realizamos la llamada y el otro modem contesta. Debes tener algún problema con el cable o el modem, revísalos a fondo. También podría ser del Amiga, pero es menos probable. Si lo pruebas en el A1200 de algún amigo y también te hace lo mismo...es que el modem o el cable te falla.

11- El lenguaje Hayes es un conjunto estándar de comandos que sirven para controlar las actividades del modem. Este juego de comandos es el mismo para todos los modems que son compatibles Hayes. Son comandos muy sencillos, compuestos de varias letras, como por ejemplo ATDP 456 78, que sirve para ordenarle al modem que marque ese número de teléfono y establezca conexión. En tu manual de modem tienen que estar todos explicados.

12- Supondrá una revolución. Será el paso de una tecnología CISC a RISC. Será la apertura del Amiga a otros nuevos mundos...mucho más modernos y flexibles. Su precio es todavía un misterio y su diseño y características técnicas no son conocidas. Cuando un producto está en fase de desarrollo no es muy recomendable dar información que puede calificarse de confidencial...

13- Existe un software llamado CyberGraphics que permite utilizar tarjetas gráficas como la Retina, Picasso o Cybervision con casi todos los programas y además, tener un Workbench en 256 colores o incluso 16 millones de colores. No sólo permiten trabajar con programas AGA si no que además superan en velocidad a los chips AGA y permiten resoluciones mucho mayores. La Rom 3.1 y una tarjeta gráfica pueden convertir a un A2000 o a un A3000 en una máquina moderna e incluso superior a los A4000 básicos.

14- Amiga ha estado congelado durante dos años por Commodore y sus problemas económicos. Era lógico que las grandes compañías lo abandonásen, ya que no parecía tener solución y por supuesto, no era rentable. Ahora, Amiga está volviendo a la normalidad, hay máquinas disponibles y de nuevo las grandes empresas están estudiando la posibilidad de programar juegos para esta inigualable máquina. Sólo es cuestión de que se vendan máquinas y de que los usuarios seamos conscientes y compremos originales, diciendo NO a la piratería. Y si no, que se lo digan a Team 17, que ha vendido más de 50.000 copias de su WORMS! y por supuesto, seguirá apoyando al Amiga.

15- El salto del Wb1.3 al WB3.1 es prácticamente como cambiar de máquina. Todo el entorno gráfico del Wb cambia y además, puedes correr las miles de utilidades y programas que ya no son compatibles con la 1.3. El modernizarse es en el c aso de tu amigo, una obligación. Ya sea cambiando la ROM o comprándose un A1200.■

AMIGA.InFo

En la siguiente lista ordenada por provincias podrás encontrar los datos de los distribuidores actuales de productos relacionados con la Amiga. Todos colaboran en la distribución de la revista y puedes adquirir en sus establecimientos los *EJEMPLARES de* **AMIGA.InFo** *AL PRECIO DE 850 ptas.*
¡Date prisa en reservar tu ejemplar de AInFo en tu distribuidor más cercano!

BARCELONA

AMIGA CENTER
C/ Marina, 288
08025 Barcelona
Tlf. (93) 456 80 01 Fax. (93) 456 76 13

CIMEX ELECTRÓNICA
Sepúlveda, 167
08011 BARCELONA
Tlf. (93) 454 70 42

VB SOFT S.L.
C/ Provenza, 435, 2-3
08025 Barcelona
Tlf. (93) 456 15 45 Fax. (93) 455 35 95

MAIL SOFT
C/Pau Clarís 106
Barcelona
Tlf. (93) 412 63 10

INFORMÁTICA MOLINS
C/ Major, 91
08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tlf./Fax. (93) 668 30 10

RADIO DEFOREST
Viladomat, 105 Bajos
08015 BARCELONA
Tlf. (93) 423 72 29

PALENCIA

PiXeLMEDIA S.L.
Diagonal 18
34005 PALENCIA
tlf. (979) 700 500 Fax. (979) 700 956

MADRID

AUTOMEL, S.L
Av. Donostiarra, 3
28027 MADRID
Tlf./Fax (91) 403 41 39

CREACIONES ARTÍSTICAS
C/Pedro Antonio de Alarcon, 13
28017 MADRID
Tlf. (91) 377 52 05

CIB
C/ Convento 6 1-4
28660 Boadilla del Monte
Tlf. (91) 632 27 65
Fax. (91) 632 10 99

CASTELLÓN

AMIGA MARKET
C/Sanchís Vilaplana 15
Vinarós
Tlf. (964) 45 55 23

GIJÓN

AUDIO VISION
C/San José 53
Gijón, Asturias
Tlf. (98) 535 24 79

ALICANTE

RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí 56
03201 Elche
Tlf./Fax. (96) 543 99 53

ALMERIA

CD SHOP
C/Juán de Austria 21
Almería
Tlf. (950) 23 51 50

CANARIAS

MARKET SOFTWARE
Centro Comercial
Las Arenas, Local 22B
Las Palmas de Gran Canaria
Tlf. (928) 60 46 10

MÁLAGA

CJ INFORMÁTICA 2021
C/Avda. Rosaleda, 1
29008 Malaga
Tlf. y Fax. (95) 222 02 71

CANADIAN
C/Almansa, 14
29007 MÁLAGA
Tlf. (95) 261 52 92 Fax.95 261 08 08

PONTEVEDRA

GALIFRAME
Galerías Calle Principe
Nº 22, 1º, Local 27
36202 VIGO
Tlf-Fax. (986) 22 89 94

GUIPUZKOA

AMIGA STUDIO
Juan de Garay Nº 2
20008 San Sebastián
Tel/Fax. (943) 31 22 82

CÁDIZ

EUROBIT INFORMÁTICA
C/Gral. García de la Herrán, 4
San Fernando
11100 CÁDIZ
Tlf. (956) 89 63 75

INFO HOBBIES S.L.
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Cádiz
Tlf. (956) 89 19 33

AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

VALENCIA

CLUB BYTE
C/D. Juan de Mena 21 Bajo Izq.
46008 VALENCIA
Tlf. (96) 392 15 67

ZARAGOZA

INFORMÁTICA J.M.
C/ San Lorenzo 24
50001 ZARAGOZA
Tlf. (976) 20 03 33
Tlf/Fax. (976) 29 29 29

CÓRDOBA

INFO TEK
Tecnología Informática
C/ Labradores, 12
14540 La Rambla
Córdoba
Tel/Fax. (957) 68 21 68

SEVILLA

PROINFO
Apdo 16
41100 Coria del Río
Tlf. (95) 477 17 13

LEÓN

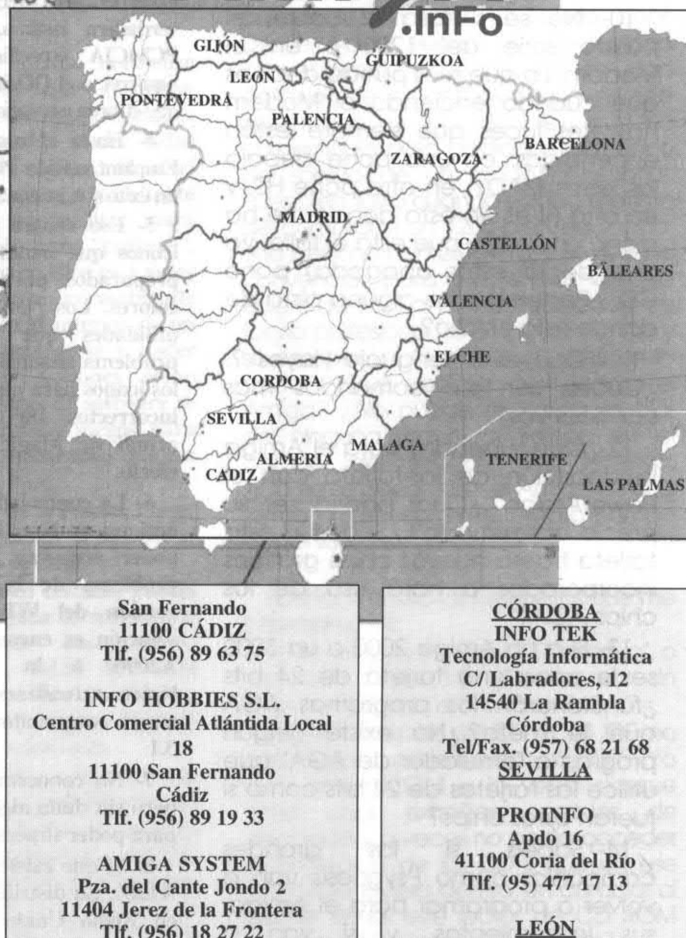
LIBRERÍA ORDOÑO
C/ Ordoño 2º, Nº 19
24001 León
Tlf. (987) 21 19 79

BALEARES

FOTO-VÍDEO OLIVER
C/Teodor Canet, 27
07410 Pto. Alcudia
Mallorca
Tlf./Fax. 971 53 53 59

AMIGA ONLINE
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Tlf./Fax. 971 47 60 18

AMIGA.InFo



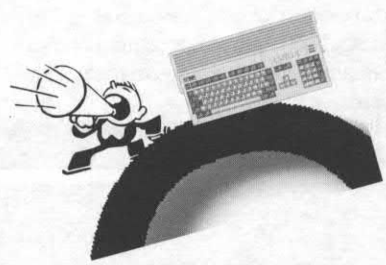
Reserva tu AMIGA.InFo ¡YA!

Cartas de opinión

Qué opinan nuestros lectores...

Sección dedicada a los usuarios que desean opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga y el mundo de la informática en general. AmigaInFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y la editorial no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas.
Si estás interesado en dar a conocer tu opinión, hacer comentario, o dar tu crítica constructiva, no dudes en escribirnos:

Amiga.InFo (REF: Página Abierta)
Apdo. 166
08750 Barcelona



Amiga Technologies, Precios y Motorolas...

Fco. Javier Jimènez
Madrid

Estimados amigos de Amiga.InFo:

Aprovechando el envío de mi encuesta, he decidido escribir unas líneas comentando mi opinión sobre la situación del Amiga.

Parece que Amiga Technologies/Escom, está haciendo las cosas bastante bien, sólo está teniendo pequeños fallos -como los manuales en inglés y el problema de las disqueteras en los nuevos A1200- debidos a la falta de tiempo y la mala situación en que se encontraba el mundo Amiga después de pasar por la época de Commodore.

Y es que ha sido mucho el tiempo que se perdió, tanto en los últimos años de Commodore, como en el año de la venta de los derechos del Amiga. Esta situación ha servido para que los demás ordenadores saquen algo de ventaja al Amiga en algunos aspectos, y si Amiga Technologies no actúa rápido, puede que nos quedemos aún más atras.

La idea de pasar la tecnología Amiga a PowerPC es, a mi juicio -y al de muchos otros-, la más acertada, con esta acción se asegura el futuro del Amiga, pero la cruda realidad es que todavía habrá que esperar bastante tiempo hasta que el PowerPC se implante en el Amiga. Mientras, ya están en la calle los nuevos procesadores Pentium Pro, que, aunque no sean tan buenos como los PowerPC, si se les acercan en prestaciones, y, por supuesto, superan hasta al 68060 en velocidad de proceso. Además, es de prever que aunque de momento el Pentium Pro es carísimo, baje de precio en poco tiempo, debido a la competencia que hay en el mundo de los compatibles PC.

Y esa es la cuestión, el Amiga es caro, y aunque todos sabemos que lo bueno se paga, esto es ya abusar. Por ejemplo, el 4000T/060 se prevé que saldrá por unas 500.000 pts. Si lo comparamos con un Pentium, vemos que un 68060 a 50Mhz se equipara en velocidad de proceso a un Pentium a 60Mhz, luego, gracias a la arquitectura del Amiga, el rendimiento real del sistema se duplica, con lo cual lo podríamos comparar con un Pentium a 100 o 120 Mhz. Pero ¿cuánto vale un Pentium a 120Mhz? Pues mucho menos de 500.000 pts, si compramos uno de calidad, con componentes de primera marca, nos puede salir por unas 300.000 pts, con una configuración más completa que el 4000T/060, y por supuesto con CD-ROM y monitor incluidos. Por otro lado, el 1200 tampoco puede competir, porque aunque sea más barato que el 4000T, viene muy incompleto. Un 1200 con aceleradora 060, 4Mb de fast, disco duro y monitor, alcanza casi las 300.000 pts, y además sería recomendable ponerle una fuente de alimentación más potente. Debemos reconocer que el 1200 no presenta una imagen muy seria, un ordenador con una fuente de alimentación de 25 watios no es serio, en cuanto se le ponen unos cuantos periféricos, hay que cambiarla por otra más potente, por no hablar de la disquetera de baja densidad, y lo del disco duro de 2,5" ya es para morirse (y lo digo yo que soy un feliz poseedor de un 1200 comprado recientemente).

Yo creo que el mercado está pidiendo a gritos un Amiga de gama media -en formato sobremesa, minitorre o ambos-, que pueda competir cara a cara con PCs Pentium y Macintosh, para eso debería llevar como mínimo, un 040, memoria fast y disco duro de 3,5". El 1200 podría competir en el olvidado mercado de los ordenadores de gama baja, puesto que es la mejor opción en precio/prestaciones para gente inexperta, niños o familias con pocos ingresos, y además es mucho más productivo para un chaval que una consola, porque puede aprender cosas con el. Y por último, el 4000T podría competir en el mercado de estaciones de trabajo de bajo coste, sin bajarle el precio, pero aumentándole las prestaciones, sobre todo en lo referente a memoria fast y CD-ROM.

Tal y como estan las cosas, y por lo menos en España, solo estamos dispuestos a comprar un Amiga y gastarnos más dinero que en un PC, los que estamos convencidos de que es el mejor ordenador del mercado, y confiamos en que dentro de poco ocupará el sitio que se merece.

También me gustaría que me contestarais a una duda que todavía nadie me ha sabido responder; en el Simo del 94 vi un Macintosh portatil totalmente desmontado en una vitrina y me llamó la atención el procesador, pues en el ponia serigrafiado MC68040LC 50/66 Mhz. Esto me extraña, pues tenía entendido que el 68040 más rápido era el de 40 Mhz, además en una revista de Macintosh de hace un año, vi anuncios de aceleradoras con 68040 a 50 y 56 Mhz, ¿como es que en Amiga no las hay?, ¿han sacado hace poco estos procesadores?, ¿Se trata de procesadores 040 a 40Mhz que les ponen el reloj a 50 y 56 Mhz?.

Por último me gustaría felicitaros por esta fabulosa revista, es de las mejores que he visto, lo que más se nota, es que sabeis de que va esto del Amiga, no como en la antigüa Amiga World. Os animo a que sigais así, y que todos juntos hagamos oir nuestra voz y demostremos a la gente que el Amiga, aunque no sea el ordenador más vendido ni más conocido en este pais, puede usarse para realizar la mayoria de las tareas en las que se usan PCs o Macs, siendo muchas veces más facil y productivo realizarlas con Amiga.

Muchas gracias por hacer Amiga.InFo.

Un saludo de un Amiguero.●

En la sección de noticias referentes a Amiga Technologies encontrarás imágenes de lo que podría ser ese Amiga gama media que comentas. Es evidente que Amiga Technologies es consciente de ese vacío existente entre el A1200 y el A4000, sólo hay que darle tiempo para que desarrolle nuevas máquinas

Existen versiones especiales del 040 que han sido fabricadas para algunas empresas como Apple, pero nunca han llegado a los Amiga...y es que el que más vende manda... De todas formas, el 040 ha quedado desfasado frente al 060 y, por supuesto, frente al Power PC. Agradecemos tu apoyo a Amiga.InFo y ¡A disfrutar del Amiga y su multitarea productiva! ✓

Hagamos todos un esfuerzo...

Alfredo Domingo Serrano
Zaragoza

Me dirijo a todos los lectores de Amiga.Info, para pedirles hagan lo posible para evitar situaciones como la que están atravesando los adquirientes de Amiga1200, que se encuentran con su flamante ordenador y los manuales en alemán o inglés.

El que a sabiendas lo adquiere en esas condiciones no tiene por qué protestar, sabía lo que hacía: me parece bien.

Pero los demás, los que queremos llenarnos de Amiga, sus periféricos, sus programas, sus juegos, en plenitud, al cien por cien, pagando los precios que se nos piden sin rechistar, debemos exigir que lo que se nos venda llegue con todas las instrucciones y manuales, con el certificado de usuario y la garantía, todo en nuestro idioma: y si no, no compramos. ¿Sabéis que la legalidad existente en nuestro país obliga a vender en esas condiciones?

Creo que esto sólo pasa en España. Quizá los usuarios del resto de Europa son más exigentes: saben estar en su puesto.

Ojalá todos los importadores, distribuidores, etc, estuvieran llenos del espíritu de nuestros amigos de Amiga.Info, seguro que harían ese esfuerzo para que no se tuvieran que producir esas situaciones.

Compremos sólo a los que nos vendan los productos enteros, completos, sin tara, que se entiendan.

Tienes toda la razón del mundo. ¡Todos queremos productos de Amiga en español!

¿Nos harán caso algún día? Seguro que sí, ya que estamos dando un paso adelante presionando con nuestras opiniones sobre el tema... Al final, lo conseguiremos.

Rectificación...

ALIEN/GORE SOFT

Esta carta es de rectificación sobre la anterior que os he mandado hace un par de días a la sección de encuesta.

Quiero rectificar sobre las intenciones de ESCOM, porque me he enterado de las cosas que está haciendo.

Primero, el Magic pack es fruto de una encuesta por parte de AT para ver qué tipo de software era el que necesitaba los usuarios y los han selecionado, y no fabrican A4000.

Segundo, la retirada de las oficinas en Reino Unido es debido a que allí el mercado ya está establecido, y como ese mercado es mayoritariamente para juegos, los 1200 se compran "pelaos", y como las casas importantes de aceleradoras están en Alemania, es lógico que se concentren allí, ya que está dando un impulso muy fuerte gracias a estas aceleradoras a precios económicos y el recorte de precio de la Cyberstorm, por eso están saliendo juegos tipo DOOM. Gracias a ellos está saliendo software profesional.

Tercero, ya está en marcha el Amiga RISC, con un Workbench 4.0, y en general todas las ventajas de un RISC rápido, pero por contra la multitarea que también se llevaba entre el Amiga y el Motorola (que parece que está haciendo el 030 a 66 o 100) puede que se pierda, ya que el 68060 le va perfecto al Amiga, pero esto puede solucionarse con los nuevos custom chips que se están haciendo ya.

En definitiva, que ESCOM se lo toma en serio esto del RISC, ya que también ha prometido ventajas económicas para aquéllos que compren una aceleradora y que se actualice al RISC. Saldrá antes del primer tercio de 1997.

Cuatro, Pixel Media DUDO que sea distribuidor oficial definido por ESCOM, lo único es que han sido lo suficientemente listos como para adjudicárselo ellos primero, y ese anuncio en el cual sale el nombre de ESCOM, esta última puede empaquetarlos por haber usado su nombre sin su permiso.

Quinto, ESCOM NUNCA se ha definido directamente hacia el mercado español, sobre los manuales no ha prometido NUNCA que estarán en español, eso lo dijo el ¿##$?!"?¡? de Pixel Media y no el tal Costa que dudo que pertenezca a ESCOM.

Sexto, a AT no le saldría rentable el hacer publicidad televisiva en España, para la gente que se interese no sale rentable, es lógico que formar una infraestructura como AT en el tiempo en la que han hecho se dedique al mercado en el cual saben que obtendrán beneficios a corto plazo, y el hecho de haber hecho una cadena de montajes para el 1200 ya tiene su mérito, lo que indica el interés por continuar con el Amiga y con el RISC.

En definitiva, que veo con optimismo el futuro y creo que no deberíais publicar el primer rumor que salga por las BBS, solo lo que diga AT.●

Nosotros NO acostumbramos a publicar rumores de las BBS, puesto que no benefician a nadie. Sin embargo, algunos de tus puntos son ciertos y otros más bien son fruto de esos rumores...

El tiempo siempre acaba con los falsos rumores y descubre la verdad. Los problemas o dudas que tengas o hayas tenido con la empresa PiXeLMEDIA deberías solucionarlos con ellos. En Amiga.InFo no deseamos entrar en conflicto con ningún distribuidor por rumores, sean ciertos o no. Repetimos que los rumores crean un ambiente de inseguridad que no beneficia a nadie.

Si recibimos algún comunicado oficial de Amiga Technologies GmbH confirmando o desmintiendo estos rumores, seremos los primeros en publicarlos, no lo dudes. ✓

La puntualidad...

Christian Uceda Fernández
Granada

Hola, un saludo desde Granada.

Ante todo, quisiera felicitaros como tantos otros han hecho ya, la revista es estupenda. No hagáis caso de algunos "Inconformes", que pululan por ahí, ya que ni ellos saben lo que quieren, protestaban por que si es muy técnica o si es esto es lo otro, ¡QUE SE MOJEN EL TRASERO ELLOS¡, seguro que si mejoráis más el nivel de calidad, se quejarán de que lo hacéis.

Olvidando un poco lo anterior, alguna crítica os tenía que hacer, y es el único aspecto malillo de la revista: La puntualidad, no importa mucho el que se retrase un poco, pero estamos a 4 de Febrero, y no ha salido el numero de Enero a la calle, y como es lógico nos estamos comiendo las uñas, queremos información, queremos: ¡Amiga.Info!.

Obviamente, también entiendo que es prefrerible esperar un poco, y no sacar la revista con 2 meses de antelación, como hacen algunas publicaciones inglesas, en las que cuando salen a la calle prácticamente ya conocemos el contenido, 4 comentarios (En los que priman más lo bonito del embalaje y colores del aparato en si.) y juegos muchos juegos, que no hay por allí gente programando cosas serias.

No os descuidéis por favor, seguid con vuestra calidad actual, y sed más puntuales...y en cuanto al CD-ROm de portada: soberbio, de todo un poco, tanto es así, que más de Pecero repelente, se ha comprado el numero de Diciembre. No me extraña nada, todos los CD-ROMs de PC que se venden en los kioscos, sólo tienen AVIS y mas AVIS, ¡ah! y algún que otro VOC de 10 a 12 megas. A este paso y con unos cuantos CDs más, el parque dePeceros se viene abajo.●

Estamos en ello y lo estamos consiguiendo. En cuanto a los "Incorformes", leete la editorial...✓

Dos procesadores...

Israel Bayón Pinto
Madrid

¿Qué tal AMIGUEROS?

Encantado con poder escribir a esta estupenda revista, por fin en ESPAÑOL, nada en Inglés, Alemán, Italiano o cualquier otra lengua que nos suene a chino(lo cual sería aún todavía peor), me he decidido a escribir por dos motivos:

1. Quisiera compartir con todos los Amigueros, una brevísima pero interesante historia sobre las peripecias y desventuras de un usuario de pc, que estoy seguro, suscitará las más diversas sensaciones (por lo general pena, lástima o incluso risas o carcajadas) en los usuarios de la TODOPODEROSA MÁQUINA AMIGA.

Era una noche fría de invierno, una de esas noches en la que decides meterte en la cama y adoptar la postura fetal para combatirlo. Allí estaba yo, metido en la cama de mi C.O.A (centro de operaciones Amiga), es decir, mi habitación, y decidí encender el aparato de radio a la caza de alguna emisora que poder escuchar y no me hiciera vomitar. Y manejando con autentica destreza y habilidad el dial de mi aparato, conseguí sintonizar al cabo de 10 minutos de búsqueda y un dolor de mano en el intento, cierta emisora cuyo contenido constaba de música con intercaladas llamadas de oyentes asiduos al programa.

A punto de desconectarla de aburrimiento, se produjo la llamada de un oyente, un usuario de pc.

En la llamada este usuario de PC contaba que lo era desde hacía ya bastante tiempo, y decía que no entendía el por qué del bombo que se le estaba dando a BILL GATES con su GÜINDOUS 95, ya que no hacía prácticamente nada de lo que se le suponía que hacía y que no servía auténticamente para nada(algo que los usuarios de AMIGA ya sabíamos), pero claro, te llama mucho la atención el que un usuario de PC reconozca esto.

Seguidamente dice que se necesita mucha memoria para realizar la multitarea, pero decía que daba lo mismo, porque no lo hacia.

Y, finalmente, la apoteosis final. Decía que de ser posible, o para que fuera posible serían necesario DOS PROCESADORES.

Pues no, chaval, lo que tú necesitas, es un AMIGA, ¡ALUCINARÁS!

Terminada la historia, pasaré al segundo motivo por el cual escribo:

2. Ultimamente, veo que esto está empezando a moverse y que incluso hay gente que está empezando a organizar fiestas.

De aquí, que quiera lanzar una pregunta a los usuarios de AMIGA:

¿Hay alguien que sepa de alguna fiesta que se vaya a realizar, o se esté preparando entorno al mundo Amiga? ¿O quizas algún acto, certamen, exposición entorno al mencionado mundo AMIGA?

De ser así me gustaría mucho que se pusieran en contacto commigo a esta dirección:

ISRAEL BAYON PINTO
c/DOS DE MAYO, 44,3-D
28934 MOSTOLES (MADRID)

O el que lo prefiera, que escriba a la revista contándonoslo a todos.

Sin más que contar por ahora, se despide un AMIGUERO de todos vosotros.

Muchísimas gracias y felicitaciones a la revista AMIGA.INFO, por el fantástico trabajo que están realizando. ●

En Semana Santa - ¿ te dará tiempo a ir cuando lesa estás líneas?- hay varias "parties" de Amiga en el sur y se están preparando varias para el verano. Ya daremos más información sobre ellas.✓

PC- LA "SUPERMÁQUINA"

Oscar Aranda García
MÁLAGA

Estimados amigueros:

Esta es la segunda carta que os escribo. Pero aun así no sé si os llegó la primera (espero que no, porque reconozco que me pasé un rato).

Vamos a lo que vamos, os quiero contar la experiencia que ha tenido durante varios años un usuario declarado amiguero hasta la muerte (yo) o hasta que me demuestren que hay otro mejor (pero como esto es imposible...).

Tuve mi primer contacto con los ordenadores hace 8 años, un PC de los más antiguos, con monitor "fosforito verde". Desde entonces me han apasionado tanto que aquí estoy, cursando primero de telecomunicaciones (por suerte o por desgracia).

A mí no me importaba el ordenador que tuviera delante, cualquiera era válido para verlo, mejorarlo,... pero unos años más tarde apareció una luz que bajaba del cielo y me mostraba una divinidad en forma de ordenador (Amiga, por supuesto). Cuantas más cosas conocía de él, más me gustaba y más lo defendía (cosa que sigo haciendo).

Por ejemplo, hace poco le mostré a un Pcero que presumía mucho de su ordenador (sí, hasta un PC entra en esa denominación) una demo archiconocida por todos nosotros, ésta era State of the Art . Literalmente, las lágrimas le bajaban por las mejillas, aunque intentaba disimurarlo. Pero lo mejor fue su respuesta:

"¿Para qué quiero una máquina que sólo puede hacer ésto?". Deprimente,¿verdad?.

En lo que estábamos, todo era así hasta que el PC empezó a meterse en nuestro terreno con unas tarjetas que intentaban acercarse a nuestros maravillosos Chips y que todavía no han logrado ni parecerse. Después llegó la "multitarea", sí efectivamente, windous. Si ya el MSDOS era deprimente, éste ya para qué decir, sobre todo para nosotros. Esto, no me importaba, de aqui hasta que nos superen han de pasar varias generaciones, pero lo que ya no pude soportar fue el que hicieran creer a la gente que es el sistema más avanzado y que han sido ellos quienes han creado todas estas "novedades". Vuelvo a repetir, "decepcionante".

Me ha dado tal cosa, que ha crecido en mí un odio acérrimo contra el PC, hasta tal punto que estoy preparando mi próxima "campaña" contra el PC, para ir abriendo brechas.

No os creáis que ésto es una locura (lo es), ya que conozco a muchísima gente que, sin conocer nuestro sistema, ya empieza a odiar el PC, con tanto windous (que ya "te obligan a tenerlo, otra cosa que ha incrementado mi odio), necesidad de 16 Megas para cualquier tontería...

Así que imaginad si se unieran a nosotros todos los que están igual que ellos.

Esto es una brecha que hay que aprovechar, pero sin dejar de empujar con la fuerza que lo estamos haciendo.

También quiero daros mi opinión sobre Escom: No sé hasta qué punto Amiga Tecnologies será independiente de Escom. Si es totalmente independiente, como dicen, podemos esperar un futuro prometedor, ya que los ingenieros de Amiga sí que saben lo que tienen en sus manos. Si dependen en alguna forma de este, es mejor que nos preparemos para lo peor, y sin ánimo de desconfiar de ellos, ya que no creo que compraran Commodore tan sólo para vender Pcs con su nombre. De todos modos, no quiero bajar la guardia por ahora.

Lo que más hace falta no es necesario que lo digan, por eso hago esta petición.

A vosotros, Amiga.InFo, que sois gente seria, intentad que traduzcan todo lo posible aquello que llegue a nuestro país, no sólo los manuales, sino también el programa si es posible, además de convencer a los distribuidores de que contraten equipos de traducción, así como hacer demostraciones y cursos con el Amiga. Si logramos que un Pcero se vuelva Amiguero, éste iniciará su "campaña" por su cuenta y el camino podrá abrirse más facilmente.

Alguien que espera ver la campaña publicitaria de Amiga en televisión, que seguro que será alucinante y, al menos, dirá la verdad, no como Microsoft con su windous 95.

EL FUTURO VUELVE DESDE EL PASADO PARA MARCAR NUESTRO PRESENTE.

AMIGA FOREVER.

P.D.: Por si no lo habeís notado, el título iba en sentido irónico.●

Está muy bien que defiendas el Amiga, pero cuidado con entrar en los fanatismos...✓

Precios más asequibles

Enrique Alcácer Tamarit.
Valencia.

Hola Amiga.Info: Enhorabuena por vuestra estupenda revista y por la gran calidad de vuestros artículos.

Me he puesto a escribir esta columna para dar mi opinión, y creo que todos los usuarios de todas las plataformas (bueno, de casi todas) estaremos de acuerdo sobre los precios "un poco" abusivos del sofware que se ha comercializado y se comercializa actualmente.

La mayoría de nosotros no tenemos trabajo porque somos estudiantes, o porque no podemos estar en ese hoy tan preciado estado, y por lo tanto no podemos gastarnos el dinero que conseguimos con cuentagotas en un programa que, para poderlo comprar necesitaríamos el dinero de dos o tres meses, o incluso más.

Allá por los inicios de los ochenta, cuando tenía (y tengo) el Spectrum, me acuerdo que los juegos costaban entre dos y cuatro mil pesetas. La verdad, originales sólo tenía cuatro o cinco como mucho, ya que no podía permitirme el lujo de comprarme todos los juegos que me gustaban. Sólo me compraba algún que otro original en Navidad.

Las casa de soft tardaron en darse cuenta bastantes años del precio abusivo de los juegos y programas en general, hasta que se reunieron (no me acuerdo si la idea venía del extranjero) los distribuidores de soft para llegar a un acuerdo sobre una importante bajada en los precios de los juegos. Y llegaron al acuerdo: de tres a cuatro mil pesetas bajaron a la increíble cifra de ochocientas setenta y cinco pesetas. Los usuarios no nos lo acabábamos de creer,pero era cierto. Los productos en cuetsión registraron un aumento de ventas en el mercado increíbles, vamos, que ni ellos se lo creían.

Desde entonces, no volví a comprar juegos piratas para mi Spectrum. Palabra. Y como yo, la mayoría de usuarios.

Hasta que me cambié a la mejor plataforma personal que existe. Pero tenía el mismo problema:programas a un precio astronómico.

¿Qué usuario normal y corriente puede gastarse treinta o cuarenta mil pesetas en un programa de música, sesenta mil en uno de video titulación, veinte mil en uno de dibujo en 2D, cien mil en otro de dibujo en 3D, quince mil en un procesador de textos, sesenta mil en autoedición, etc., etc., etc., y aparte con un solo programa en especial no tienes todas las herramientas necesarias, vamos, que lo más seguro es que tienes que comprar varios de su especie, y el colmo llega cuando te encuentras los manuales en Inglés, Francés, Alemán, Italiano, ruso, Chino o Bereber. El programa no me importa que esté en Inglés o cualquier otro idioma, pero si el manual de instrucciones esté en castellano y.... perdonad, pero no me estaba dando cuenta que estoy pasando a otro tema.

En conclusión; a las casas de software y distribuidores: ¿en qué caso ganarían más , vendiendo a un 5 ó 10% de usuarios astronómicos a un 80 ó 90% de usuarios a precios asequibles a todo el público en general?

Así es como se terminaría la piratería.●

Hay algunos puntos sobre los que quizás no has reflexionado. Desarrollar un juego para Spectrum no tiene el mismo coste que para Amiga, ni de lejos. Tampoco el tiempo empleado es el mismo y por supuesto, no estamos hablando de cintas como soporte magnético sino de disquettes o incluso de CDs.

Actualmente, el volumen de piratería existente en Amiga es elevado, pero lo es mucho más en PC o incluso en las consolas. La filosofía de bajar los precios radicalmente para acabar con la piratería no cubriría los gastos que ha provocado el desarrollar el juego y comercializarlo, o al menos en Amiga. ✓

Internet y Amiga

Pedro Luis Mieza
Barcelona.

Estimados Amigueros:

Antes de nada felicidades por vuestra/nuestra revista. El número de Diciembre estaba muy bien, aunque quizás en el CD-ROM faltaba un pequeño índice para localizar los archivos (todavía hoy descubro utilidades nuevas que permanecían escondidas en el CD-ROM hasta que alguien las descubriese).

Sería interesante que añadierais en la revista una sección de Internet o un especial Internet. Creo que este tema está de moda y estaría bien que la revista hablase sobre él. No sé si todos los usuarios de Amiga saben que se puede acceder a Internet desde el Amiga sin ningún problema ni restricción. En el artículo podríais hablar de cómo conseguir el software para acceder, qué hardware se necesita,imágenes de páginas Web de Amiga, direcciones interesantes o curiosas... como podéis ver hay mucho de qué hablar.

En conclusión, que el público en general sepa que para acceder a Internet no es necesario comprarse un Pc potente, con el Netscape y el Güindous ó Wintendo, sino que basta con un Amiga 1200, programas de Shareware, y un módem de 14400 Bps para conseguir iguales resultados.

Por cierto, podríais dar la dircción, Cd-Rom o bbs de donde bajáis las demos. He buscado como un loco las demos que comentaís en el número 8 y sólo he encontrado la "ISO" y la "QUE?" en Aminet. Un comentario: deberíais ser mas críticos con las demos que comentais.

La revista está bien como hasta ahora. No puedo comprender como hay usuarios de AMIGA que os exigen que la revista sea más extensa, con 2 ó 3 disquetes y 1 ó 2 CD-ROM ¿pero en qué planeta viven?.

Siempre con el Amiga:

Pedro Luis Mieza.

E-Mail:MULTITASKERS @ redestb.es

P.D.: Yo puedo acceder a Internet a través de Infovia, desde el Amiga con el AmiTCP/IP, el ppp.device, y el lbrowse o AMosaic. O bien usando el Macintosh (emulando por el ShapeShifter) con el MacTCP y el Netscape (con el Software proporcionado por los servidores de acceso a INTERNET).●

Las demos las encontramos en Aminet.

Vamos a dar, a partir de este número, mucha más importancia a Internet y publicaremos artículos para que todos los usuarios sepan cómo es posible acceder a través de Infovía.

El nuevo Surfer Pack de Amiga Technologies abrirá las puertas de Internet a muchos usuarios de Amiga e introducirá a nuevos usuarios en el cyberspacio.

Amiga.InFo tendrá su versión electrónica próximamente, llamada AmigaInFo Online!✓

POWER AMIGA

Gonzalo Tello Glez.
Madrid.

Estimados amigos de Info Technologies:

Antes de nada felicitaros por vuestra revista y animaros a que sigáis adelante con vuetra excelente labor de promoción de nuestro querido ordenador AMIGA. Descubrí vuestra revista el pasado mes de Diciembre y después de leer vuestro artículo sobre cómo podría ser el futuro Power Amiga os escribo para dar alguna sugerencia a AT y haceros alguna pregunta sobre el futuro Power Amiga. En primer lugar, yo pienso que la filosofía del diseño del Amiga se divide en tres puntos principales:

* Uso de sofisticados coprocesadores gráficos y de sonido.
* Sistema operativo multitarea con ventanas, con un buen manejo de los recursos disponibles.
* Uso de CPUs no Intel, más sofisticadas y rápidas.

Respecto al uso coprocesadores, ¿pensáis que el Power Amiga utilizará custom chips más avanzados o simplemente se utilizará una tarjeta SVGA?

Sería deseable que estos nuevos coprocesadores incorporaran mejoras en el manejo de gráficos 2D (blitter de 64 bits, más sprites, escalado y rotación de bitmaps, soporte de múltiples planos de scrol, soporte de monitores VGA, compatibilidad SVGA, más resolución y modos de vídeo de 256, 32.000 y 16,7 millones de colores) y lo que es más importante, capacidad de manejo de gráficos en 3D (uso de texturas, Z-buffer, sombreado gouraud, cálculo rápido de políganos, antialiasing y otros efectos 3D).

Tengo mis dudas sobre si AT pretende seguir desarrollando los custom chips, ya que después de haber leído en el artículo el plan de AT para actualizar los Amigas actuales a Power Pc me surgen las siguientes dudas:

¿cómo se van a actualizar los custom chips?,

¿se incluirán en la tarjeta?, en la tarjeta Power Pc para 1200;

¿habrá espacio suficiente para ellos o por el contrario se utilizarán los antiguos chips AGA para las tareas gráficas?,

¿serán compatibles esos chips con los modelos antiguos (AGA,ESC)?.

Me preocupa mucho este tema, ya que para mi la parte más importantes del Amiga son estos chips que siempre nos han dado esos efectos de vídeo tan sorprendentes, sobre todo en programas como los juegos.

Después de ver los efectos de vídeo que son capaces de realizar las consolas de última generación (SONY,SEGA) sería muy deseable que el futuro Amiga pudiera realizar efectos de vídeo similares o superiores. Creo que si se utilizara una arquitectura basada en un procesador central que realizara todo el proceso gráfico y una tarjeta SVGA esos efectos serían mucho más difíciles (o imposibles) de realizar (para darse cuenta de esto comparar los juegos de Pc y los de las nuevas consolas). Pienso que sin estos coprocesadores el Power Amiga no sería más que otro clónico Power Pc.

Respecto al sonido, estoy de acuerdo con vosotros en que sería aconsejable la utilización de un DPS (que podría ser aprovechado como módem para conectarse a INTERNET).

Respecto al sistema operativo, deberían incluirse de serie memoria virtual, protección de tareas y utilidades para INTERNET y redes (pero intentando no consumir muchos recursos) y un emulador de los 680x0 para mantener la compatibilidad. Deben incluirse librerías gráficas independientes de Hardware como Open GL (de este modo otros desarrolladores independientes podrían incluso desarrollar otros custom chips más potentes) y se debe incluir un interfaz gráfico más atractivo y orientado al objeto.

El futuro Power Amiga debería ser totalmente compatible con Windows NT (versión Power Pc) y Mac OS, de esta manera podríamos atraer a nuestra plataforma a otros usuarios que no tendrían que desprenderse de los programas que ya utilizan.

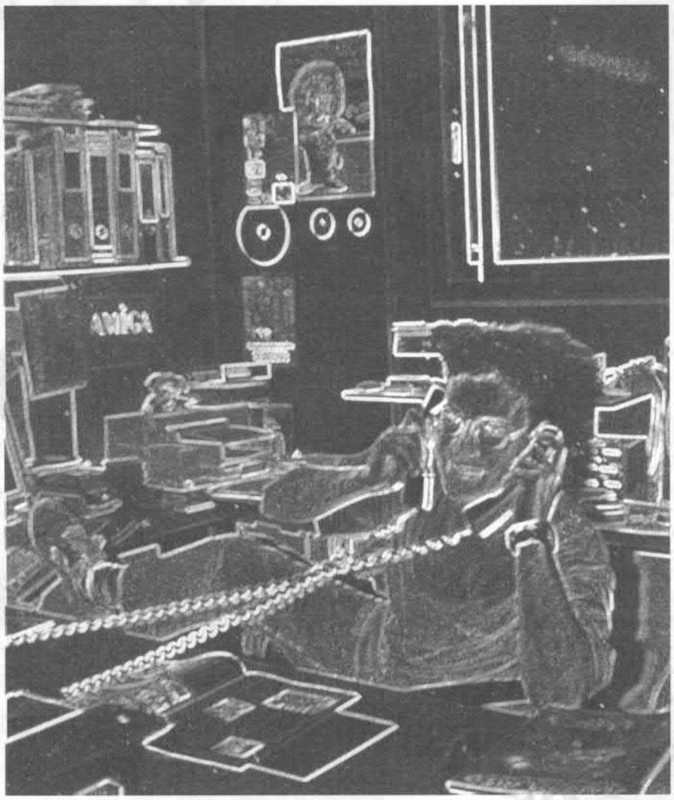
Debe incluirse un CD-ROM de serie en todos los Power Amiga y ofrecer un sistema Power Amiga de gama baja y bajo precio (con caja minitorre, CD-ROM, disco duro, Power Pc 603 a 133 Mhz y el custom 3D chip set).

AT debe intentar ofrecer a los usuarios una máquina que conserve los 3 puntos de la filosofía Amiga que he citado anteriormente si quiere de verdad que el Amiga destaque del resto de los demás ordenadores basados en Power Pc, de esta manera quizás se pueda volver a colocar al Amiga en el puesto que ya ocupó hace algunos años.

Antes de despedirme un consejo: incluid una sección de rumores de Internet (como la de AW) en la cual nos informéis sobre los avances que se están teniendo en el desarrollo de este futuro Amiga, de este modo, coseguiréis aumentar la confianza de los usuarios en AT y en el Amiga.●

Es muy interesante tu opinión sobre cómo debería ser el futuro Power Amiga. Coincidimos con algunos puntos, como el uso de "custom chips" que diferencien al Power Amiga del resto de plataformas POWERPC. Aunque todo esto que estamos haciendo no son más que especulaciones sobre la futura máquina y no sabremos que características reales tendrá hasta principios del 97. Muy posiblemente Amiga Technologies se base en el Sistema Operativo AmigaOS para utilizarlo como arma para diferenciar al Amiga del resto. Recordemos que este SO consume muy pocos recursos y tiene una multitarea que todavía hoy no se ha igualado. Sin embargo, los "custom chips AGA" actuales están empezando a sufrir el paso del tiempo...✓

¿Dónde está el futuro?



Ha llegado la hora de unirse al futuro de la mano del PowerPC... ¿Pero será con un Amiga?

Si en el número anterior de Amiga.InFo comenté algunas razones de por qué no necesitábamos a Intel o Microsoft en Amiga, ahora quizás sería interesante comentar cuáles podrían ser las compañías que necesita para entrar en el futuro con buen pie.

Con el acuerdo Motorola-Apple-IBM para fabricar la plataforma POWERPC, se abrirá, sin duda alguna, un nuevo capítulo en la historia de la informática. Estos tres gigantes unidos tienen los recursos necesarios para poder enfrentarse directamente contra la alianza Wintel (Microsoft e Intel) e incluso arrebatarle gran parte del mercado que posee actualmente.

Por un lado, APPLE posee un sistema operativo (MAC OS y el futuro COPLAND) muy fácil de usar, tiene una colección de programas profesionales realmente envidiable y un apoyo de cientos de miles de usuarios en todo el mundo. Desde 1992 ya tenía previsto transformar su línea de productos hacia el mercado RISC con el POWER PC y hoy en día, después de una suave y bien llevada transición hacia RISC, ya no fabrican MACs basados en los Motorola 680x0 y únicamente ofrecen la gama de los POWERMAC. Ahora mismo, Apple está atravesando una crisis económica, pero ha sabido jugar las cartas para mantenerse a flote mediante licencias de su sistema operativo a terceros y el apoyo total a la plataforma POWERPC. Apple cobrará royalties por cada POWERPC que se venda, ya que llevará como sistema operativo el MAC OS.

IBM, líder en el mercado informático dedicado a la empresa, también está interesada en una plataforma nueva donde corra su sistema operativo OS/2 WARP, ya que, aunque es superior técnicamente a Windows 95 e incluso a MAC OS, nunca ha tenido la suficiente aceptación en los usuarios y desarrolladores. POWERPC puede servirle para entrar con mejor pie en el mercado de los ordenadores personales y ofrecer una cara nueva de OS/2. IBM será quien fabrique la plataforma POWERPC.

Motorola, el fabricante de una infinita lista de componentes electrónicos y de varias familias de microprocesadores, como la M680x0, es el principal fabricante del POWERPC y, probablemente, gracias al acuerdo que ha llegado con APPLE para licenciar MAC OS, ofrecerá nuevas alternativas para terceros fabricantes.

La plataforma POWERPC no es un proyecto, es una realidad que ya ha sido presentada en las ferias Demo 96, en Comdex y durante este mes, en el Cebit 96 de Hannover, en Alemania. Apple presentó un POWERPC fabricado por IBM, que incorporaba como procesador un PPC 604 a 132MHz. La expectación que esta máquina levantó en la feria fue muy positiva y es un reflejo de lo que llegará a ser a finales de este año, fecha en la que se ha anunciado la disponibilidad de las primeras unidades.

El lector se estará preguntando dónde encaja Amiga Technologies entre los gigantes de la alianza POWERPC, y precisamente en la respuesta a esta pregunta es donde reside el futuro de Amiga.

Actualmente, Amiga Technologies se encuentra en un mercado dominado totalmente por los PC clónicos, es decir, máquinas baratas aunque peores, pero que se venden al fin y al cabo. Para poder competir contra estas máquinas, se necesita algo más que un A1200, que cae por debajo de las especificaciones técnicas de un PC, o un A4000T, que aunque técnicamente es superior a un PC, también cuesta tres veces más.

El hecho de que sea necesaria una renovación, casi inmediata, de estos dos modelos, ha obligado a la propia Amiga Technologies a buscar grandes aliados. Ha sido así, ya que recientemente ha comunicado que fabricará los PowerAmiga, siguiendo el estándar marcado por la plataforma POWERPC. Esta intención ha sido bien recibida en todos los medios, llegándose a hablar de ello incluso en revistas como MACFORMAT o aparecer en el servidor de Internet de Motorola POWERPC y ,por supuesto, Amiga.InFo, en su número 6, ya dedicó unas páginas al PowerAmiga.

La plataforma POWERPC es un estándar y obligará a Amiga Technologies a diseñar sus máquinas con unas especificaciones técnicas mínimas. Lo que todavía es un misterio es la diferencia o diferencias que existirán entre la plataforma POWERPC estándar y la plataforma POWER AMIGA.

Seguramente, estas diferencias serán mejoras del POWERPC estándar y, sobre todo, adaptaciones con chips diseñados a medida, para que POWER AMIGA y el actual Amiga sean compatibles en soft y hard. Pero, quizás lo más importante es el desarrollo de AMIGA OS, para POWERPC, que permitirá a multitud de nuevos usuarios que adquieran la plataforma POWERPC, no necesariamente de Amiga, correr programas de Amiga.

Con este panorama, el futuro de Amiga y PowerPC se presenta muy interesante, repleto de opciones diferentes y abierto a un nuevo mercado, mucho más inmenso que el que actualmente poseen los usuarios de Amiga. Ahora sólo falta que Amiga Technologies sea rápida en presentar el POWER Amiga y que los usuarios de Amiga sepan dar el salto a esta nueva tecnología sin demasiadas nostalgias... ■

¡Descubre la parte seria y profesional de tu Amiga!



Final Writer

16.500-.

El procesador de textos más completo y profesional con generación poscript , 100 imágenes y 120 fuentes .



Final Copy II

9.500-.

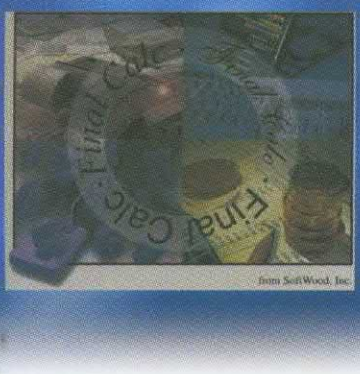
Procesador de textos versión económica para cualquier Amiga con Wb1.3 o superior.



Final Data

8.500-.

La base de datos más fácil de usar para organizar todo tipo de información.(Inclusoimágenes y sonidos)



Final Calc

20.500-.

La hoja de cálculo más potente y flexible. Importa ficheros Lotus 1-2-3.WK1

Servimos a toda España. Iva Incluido. Portes no incluidos. Teléfono de pedido: 93 680 04 34

vuelve para ganar.



AMIGA

¿¡Por qué tener sólo un ordenador si los puedes tener todos en un Amiga!?

Mírala bien.

- Es la primera y auténtica máquina Multimedia. Desde 1985 sus chips gráficos hacen cosas que ni siquiera hoy en día son capaces de hacer otros ordenadores –como visualizar a la vez múltiples pantallas de distintas resoluciones y diferente número de colores en el mismo monitor–.

- Audio de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

- Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

- Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artístas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, vídeo y televisión.

- Gracias a su avanzado diseño y tan sólo con software adicional puede correr programas de PC o MacIntosh.

- Así, con ella podrás realizar cualquier proyecto multimedia, diseño profesional, retoque fotográfico, autoedición, navegar por las autopistas de la información, o disfrutar de los mejores momentos de ocio gracias a sus inigualables prestaciones.

- Amiga Technologies y PiXeLMEDIA te presentan la máquina del futuro.

Una que vale por todas y para todo:

AMIGA

AVISO IMPORTANTE

PiXeLMEDIA es el distribuidor oficial de **Amiga Technologies/ESCOM** para España. Los equipos oficiales incluyen WorkBench 3.1, manuales y teclado, todo, en Español. Rechaza cualquier ordenador que no sea oficial porque, entre otras cosas, no será de última generación o no podrá gozar de las ventajas de un servicio técnico nacional y de todo el material en Español.

PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA

INFORMACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y RESERVAS EN EL TEL: 979.700.500